LOS MANGAS, EN EL COMIC Y EN LA PANTALLA

COMICS scene

NUM. 16
390 PTS.

ediciones zinco

EL ASOMBROSO ARTE DE MARK BAGLEY PARA **SPIDERMAN**

BATMAN EN UN NUEVO FILM DE ANIMACION: **"LA MASCARA DEL FANTASMA"**

LOS NUEVOS HEROES DE **HOWARD CHAYKIN**

SIGUEN LAS ASOMBROSAS AVENTURAS DE LOS **CADILLACS Y DINOSAURIOS**

LA LLAMABAN **VAMPIRELLA**

TED KORB + YWING

CRG COMICS RELEASE GROUP

00016
8 414090 103725

ESPECIAL PARA NOVATOS

Un nuevo juego de Rol que se lo pone fácil a los que quieran fogearse en eso de jugar y dirigir una partida de rol.

¡CONTIENE UN COMIC CON LAS PRIMERAS TIRAS DEL HEROE!

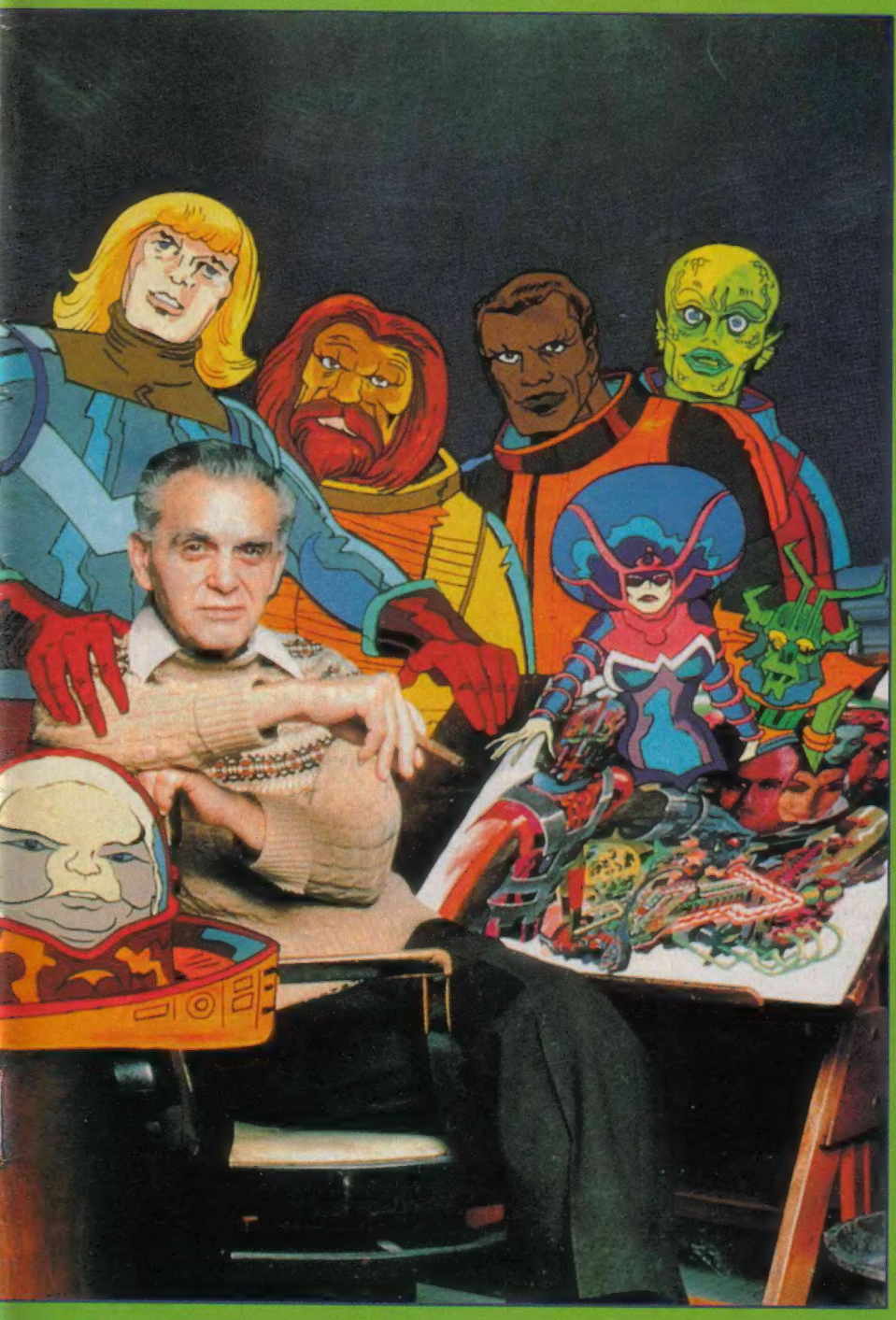
¡Y además te lleva al mundo del siglo XXV, con BUCK ROGERS, el mayor héroe del comic de Ciencia Ficción, en lucha con los malvados mongoles por liberar América

TSR

JUEGOS ROL
ediciones Zinco

COMICS scene

NUMERO 16 – JUNIO 1994



Jack Kirby con sus personajes

4 **BOCADILLOS DEL LECTOR**
Vuestras cartas

8 **ADIOS AL REY**
Sus amigos despiden al legendario Jack Kirby

12 **MANGA Y ANIME**
Un boom largamente esperado

15 **LLAMADLA VAMPIRELLA**
Todos la recordamos y no hemos olvidado su nombre

19 **FUEGO FUTURO**
Llega el nuevo Jinete Fantasma

24 **DIRECCIONES VERDES**
Un nuevo usuario para el famoso anillo

28 **LLEGA BREED**
Su sangrienta herencia pende sobre él

32 **MIEDO EN GOTHAM**
El Batman dibu dispuesto a saltar a la gran pantalla

36 **DIBUJOS ASOMBROSOS**
Mark Bagley ilustra las aventuras de Spiderman

43 **BRAVURA EN EL MUNDO REAL**
Howard Chaykin presenta unos héroes muy de este mundo

49 **CADILLACS Y DINOSAURIOS**
Los relatos xenozoicos aún encantan a Mark Schultz

55 **TRABAJAR EN EQUIPO**
Tras treinta años, siguen luchando juntos contra el mal

61 **EL CINE Y SHE-HULK**
El motivo por el que no ha llegado a la pantalla

COMICS SCENE is published by Starlog Communications International, Inc. (under exclusive license from Comics World Corp.), 475 Park Avenue South, New York, N.Y. 10016. American staff: Editor: David McDonnell, Managing Editor: Mike McAvennie, Associate Editor: Maureen McTigue, Art Director: Jim McLernon. COMICS SCENE is a registered trademark of Comics World Corp. Materials on this Spanish issue are from American issues 37, 40, 41, 42, 43, Copyright © 1993, 1994 Starlog Communications International, Inc. All rights reserved both in Spanish and in English. Reprint and reproduction of any material, in part or in the whole, without the publishers' written permission is strictly forbidden. COMICS SCENE es una marca registrada de Starlog Communications International.
COMICS SCENE número 16, junio de 1994, se edita con licencia de Starlog Communications Inc. Copyright © 1994 Ediciones Zinco para la traducción al español y los textos originales en castellano. Edita Ediciones Zinco, S.A. Avenida de Roma 157, 9.°, 08011 Barcelona, España. Director Editorial: Luis Vigil. Colaboran en este número: Asesor: Miguel G. Saavedra. • Diseño: Antonio Sánchez • Corrección de estilo: Francisco Solsona. • Traductor: Albert Solé. • Exclusiva Publicidad: A.S., Pacífico, 2, 3º, 1ª, 08027 Barcelona. Tel.: 408-06-74; télex 340-37-55. • Imprime Rotographik-Giesa. Tel.: 4150799. • Distribuye: Coedis S. A., Avda. Barcelona, 225, 08750 Molins de Rei, Barcelona. Depósito Legal: B/30790/90. Impreso en España. Printed in Spain.

Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 390 Ptas. (Transporte incluido.)

BOCADILLOS DEL LECTOR

Enhorabuena por haberos apuntado la primicia del nuevo desembarco de autores españoles en los USA. Me alegro de que el fiasco de Marvel UK –que, por cierto, me sorprendió bastante– no haya supuesto un parón en la trayectoria de dibujantes como Carlos Pacheco o Salvador Larroca, con los que, de alguna manera, los aficionados al comic book tenemos una vinculación muy especial. Ya sé que anteriormente otros artistas hispanos, como es el caso de Esteban Maroto, habían hecho incursiones en Marvel o en DC, pero creo que ésta es la primera vez que el salto lo dan dibujantes que se inscriben en lo que tú, querido amigo Miguel, definieras un día como la «Generación Vértice». Tal vez por eso muchos aficionados nos sentimos un poco más identificados con ese éxito.

Si no es mucho pedir, me gustaría que continuárais informando sobre las novedades usacas que estén preparando estos y otros dibujantes españoles. Y si cae alguna que otra entrevistilla, seguro que será bien recibida. Como dicen en los tebeos americanos... *keep up the good work!*

Luis Muñoz Castedo
Zaragoza

Gracias por tus palabras de aliento, Luis, y no te quepa duda de que vamos a seguir con la máxima atención todos aquellos proyectos USA en los que participen dibujantes españoles. De momento, lo que sí podemos decir es que tanto a Carlos Pacheco como a Salvador Larroca las cosas les están saliendo a pedir de boca. Carlos acaba de terminar los dos episodios de The Flash que tenía comprometidos y ha comenzado a trabajar ya en una miniserie del mutante Bishop, a partir de un guión escrito por John Ostrander, al tiempo que se alterna con Adam Hughes como portadista regular de la colección X–Men Early Years (reedición de los primeros episodios de la Patrulla–X original). Otros proyectos que Carlos tiene en preparación incluyen la realización de dos episodios más de la serie The Flash (entre ellos el antológico número 100 USA) y una serie limitada de Impulso escrita por Mark Waid (con Titanes y legionarios como estrellas invitadas). Por su parte, Salvador no sólo continúa como dibujante de la serie del Motorista Fantasma, sino que también va a encargarse de cuatro episodios de The Flash (números 94 al 98 USA). Aparte de ello, Salva ha contribuido a la parte central del Annual 94 de Incredible Hulk, ilustrando una historia escrita por Peter David. Señalemos, por último, que Pascual Ferry ha recibido el encargo de realizar una historia de Nick Fury que aparecerá en un próximo número de la revista Marvel Comics Presents.

Soy un incondicional vuestro desde que vi a Bart Simpson en la portada del número tres de **COMICS SCENE**. Desde entonces, alucino cada tres meses con esos reportajes tan chulos sobre largometrajes o series de animación que tenéis la amabilidad de publicar. De paso, voy conociendo clásicos y novedades del cómic USA, un mundo que me era casi desconocido antes de ser lector de vuestra fantástica revista. Sin embargo, he de deciros que con los dos últimos números me habéis fallado un poco, sobre todo con el número 14. No es que no lo encontrase interesante, pero acabé un poco empachado con tanto nuevo universo superheroico. A la vista de tanto lío, acabé echando de menos a los «habituales», a los de siempre. Además, ni siquiera hablásteis de animación, y no publicásteis una de mis secciones predilectas: «Comics Reporter». Hoy he leído el número 15 y está mucho mejor, pero apenas os habéis extendido con la animación. Una sola hoja sabe a poco para los aficionados al género como yo.

¿Podríais hacerme un pequeño favor? ¿Os acordáis de aquellos artículos tan buenos sobre X–Men, Los Simpson, Tiny Toons, Batman, etcétera? ¿Por qué no publicáis un par de ellos más, a mi salud? Y otra cosa, si ello es posible, hablad un poco de manga y anime. Os manda un par de disparos amistosos ...

«Harvey Dent»
Trujillo, Cáceres

Petición complacida, amigo «Harvey». Espero que los reportajes dedicados a La Máscara del Fantasma y Cadillacs & Dinosaurios sirvan para saciar tu apetito. Lo del manga también está en marcha: Este mismo mes contamos con la colaboración del experto Juanjo Sarto, de la editorial Planeta–Agostini, para que nos ilustre un poco sobre la evolución del fenómeno manga en nuestro país; y habrá más comentarios y entrevistas sobre el tema en próximos números. Oye, y me alegra de veras que la revista te haya servido para introducirte en el mundo del comic book ... que no sólo de animación vive el hombre.

Como comprador y lector de cómics, me fastidia mucho que, con todo el tiempo que llevan los de Image en la calle, todavía haya gente que escriba para ponerlos por las nubes o para criticarlos hasta reventar. Yo leo todo tipo de cómics y, en realidad, no hay ninguno que me guste tan poco como para escribir a una revista y ponerlo mal.

¿Que por qué se parecen los personajes de Image a los de Marvel? Para mí, la respuesta es que el estilo de dibujo de artistas «hot» como Lee, Liefeld o McFarlane, aún habiendo cambiado algo con el tiempo, sigue siendo esencialmente el mismo. Por eso los personajes han de tener, forzosamente, algún parecido. Es algo que también sucede con otros dibujantes que no son de Image... ¿Acaso no se parece el Lobo de Simon Bisley a su anterior trabajo en Slaine?

La cuestión de los guiones es otra. Me parece que los que ponen a Image por las nubes se pasan un poco, pero no creo que los guiones de Image sean tan malos como dicen otros. Recuerdo que varios números de Spider–Man fueron guionizados por McFarlane, y la pareja Whilce Portacio/Jim Lee incluso llegó a encargarse del guión de algunos números de Uncanny X–Men. Entonces, ¿por qué ahora se tiran piedras a estos dibujantes y guionistas? ¿No será que algunos «Marvel Zombies» están resentidos por su marcha? Sin embargo, aún no me he encontrado ningún seguidor a muerte DC que se haya metido con Keith Giffen o con Jerry Ordway (quienes, por cierto, han realizado un excelente trabajo en Image).

Yo me cuestiono que los guiones de Image sean tan malos como dicen. Si es así, ¿por qué están Spawn, Pitt y WildCATS en el Top USA de los cómics más vendidos? Según las estadísticas, Image se lleva el 15 por ciento del mercado del cómic en USA, DC el 21 por ciento, Marvel el 38 por ciento, Valiant el 8 por ciento y Malibu el 3.72 por ciento, mientras que el 13 por ciento restante se lo reparten otras editoriales. Eso significa que Image no es tan mala ni tan buena como la pintan. Es, simplemente, una compañía de gente con iniciativa, que ha dado lugar a que otros sigan su ejemplo, como es el caso de Bravura, Blackball o Legends. En

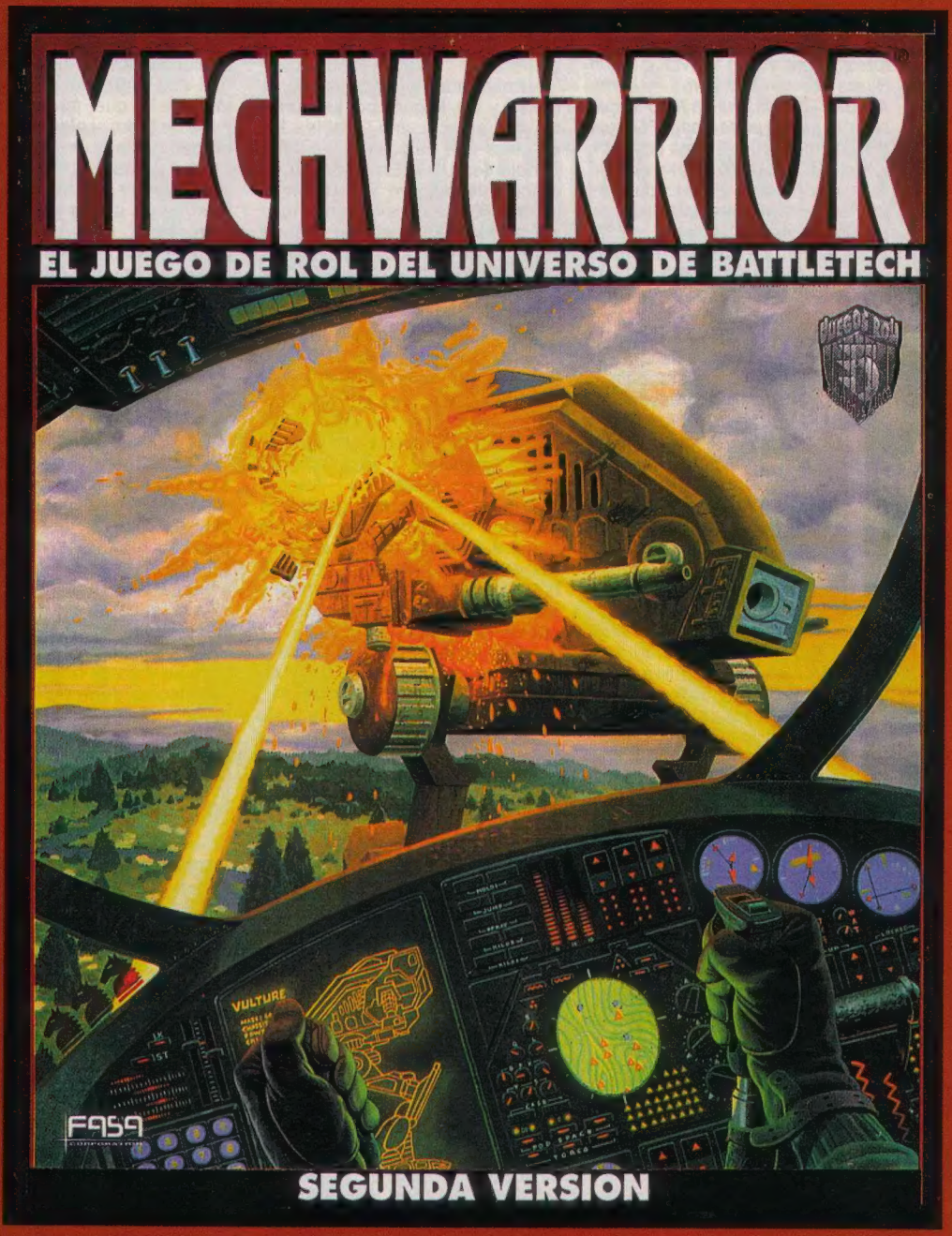
Gran de Gràcia, 205
Tel. 237 81 19
08012 BARCELONA

YA PUEDES JUGAR A ROL EN EL UNIVERSO DE

BATTLETECH®

ediciones
ZINCO

TE OFRECE LA SEGUNDA VERSION DE MECHWARRIOR EL JUEGO DE ROL DEL BELICOSO UNIVERSO DEL SIGLO XXXI, CON SUS CAMPOS DE BATALLA EN LOS QUE SEÑOREAN LOS GIGANTESCOS 'MECHS



...y, pronto, una aventura para MECHWARRIOR: el módulo DESENCADENADO, que se desarrolla tras la invasión de la Esfera Interior por los Clanes

fin, que cada uno opine como quiera... pero, eso sí, después de haber leido los cómics de Image.

Alejandro Melgarejo Moreno
Madrid

BOCADILLOS DEL LECTOR

¡Uf! Mucho que comentar en tu carta, Alejandro. En primer lugar, no creo que deba molestar a nadie que la aparición de Image haya sido motivo de controversia. Para eso tenemos la sección: para que podáis plantear y debatir aquellas cuestiones que os interesan. Y si crees que aquí la discusión ha estado muy caldeada, tendrías que ver los niveles que ha alcanzado en USA, donde autores como Peter David o John Byrne han dirigido duras –y continuadas– críticas hacia todo lo que representa el grupo Image. Lo que está claro es que el tema está ahí, y más va a estarlo ahora que se han comenzado a publicar los primeros títulos Image en versión española. Aparte de esto, me da la sensación de que te equivocas cuando intentas justificar las «coincidencias» de algunos personajes Image con conocidos héroes Marvel y DC. Una cosa es el estilo característico que el autor pueda imprimir a un personaje, y otra bien distinta el diseño del personaje en sí. No confundamos ambas. Tampoco se puede equiparar la calidad de un cómic con su nivel de ventas, cuando se trata de dos parámetros que no siempre van parejos. Piensa que en las ventas de un cómic influyen muchos factores: la popularidad de autores y personajes, la importancia de la editorial, la promoción que se haga, el saber enganchar con el lector en el momento adecuado ... Aunque es indudable que los chicos de Image supieron montárselo fenomenalmente para llamar la atención de todo el mundo, no lo es menos que, tras aquel arranque triunfal, el nivel de ventas general de la línea ha ido menguando progresivamente, hasta el punto de que en la actualidad apenas si llega a una cuota de mercado del 8 por ciento... y no creo que por ello vayamos a decir que los cómics Image son ahora la mitad de buenos que hace un año.

Felicidades a la editorial por la revista y a ti, Miguel, por tus correos. Me parecen muy loables los artículos que dedicáis a las independientes USA. En particular, el artículo del número 13, «Crisis de los Infinitos Cómics», resultó muy interesante. Al igual que Alberto Herrero, de Córdoba, apoyaría la inclusión de una sección «Top Cien».

También quisiera dedicar algunas líneas a algunos temas que siguen levantando polémica. De la línea Image, dejando gustos personales aparte, creo que Liefeld y Co. están realizando una magnífica labor de autoedición, promoción y creación. Y al que no le gusten sus productos –francamente, a mí no me gustan la mayoría de ellos– que no los compre. Muchos de sus opositores deberían aprender que ser crítico no significa ser irracional y fanático (y esto va sobre todo por ciertos «Zombies»).

Respecto a lo que se ha planteado de que la publicación de mangas y comic books perjudica las ediciones de material europeo, entiendo que no podemos culpar a un género de las malas ventas de otro. A una generación no tiene por qué gustarle lo mismo que a la anterior. Y además, los gustos de una persona evolucionan con el tiempo. El mismo lector que ayer demandó la publicación de un título determinado quizá sea el responsable de que se cierre mañana al retirarle su apoyo. Dentro de una medida, y a regañadientes, los editores nos dan lo que nos merecemos y, a veces, incluso lo que queremos. Después de todo, si algo se vende, es porque gusta, y si gusta, venderá. ¿Que el tebeo nacional está pasando por una mala racha? Sí, pero no se aboca a su desaparición, pese al catastrofismo de algunos. No hemos de olvidar que pasamos por una crisis económica y, en épocas de recesión, nuestros jóvenes autores siempre serán los primeros en pagarla. Nadie quiere arriesgar sus cuartos, ni editores, ni lectores. Todos vamos a lo más seguro y/o a lo más conocido.

¿A estas alturas aún hay quien cree que el comic book de superhéroes está hecho por y para subnormales? Por desgracia, así es. De hecho, todavía puedes toparte con individuos para los que Moore, Gaiman, Miller, O Neil y Cía. ni siquiera son excepciones a la regla. Ni mil «Sandmans«, «Watchmens» o «Born Agains» harán cambiar de parecer a estos autoproclamados defensores de la moral y el buen gusto. Siempre les tendremos dispuestos a salvarnos del «fascistoide imperialismo yanqui», al igual que nuestros vecinos al otro lado del Atlántico siempre podrán contar con alguien dispuesto a evitar la «Seducción del Inocente».

«¡Qué alivio! Ahora se preocupan más del manga y el ánime. A ver si nos dejan tranquilos una temporada.» Sí, éstos han sido comentarios de más un comic book adicto. De hecho, algunos han contribuido a las críticas a este género para ver si dejan de atacar lo que ellos leen. Dejemos esto claro, señores míos: Todo lo que es cultura es bueno y nunca está de más, así que bienvenido sea. Respetemos la cultura de los demás si queremos que los demás respeten la nuestra. En cuanto a los puristas y a los moralistas, no dejemos que nos devuelvan al oscurantismo. Sigamos nuestros gustos por encima de todo y, si ello es posible, exijamos calidad.

Xesús Manuel Martínez
Pontevedra

Perdona que hayamos tenido que suprimir algunos párrafos de tu carta, Xesús, pero es que resultaba materialmente imposible reproducirla íntegra. ¡Procurad ser concisos, que si no, nos obligáis a sacar las tijeras! De todas maneras, ahí queda tu análisis sobre la situación del cómic en España, que en líneas generales me parece bastante interesante. ¿Algún otro lector se anima a dar su opinión al respecto?

Punto final por este trimestre. Recordad que nuestra próxima cita será en septiembre, a menos que la autoridad pertinente dicte lo contrario. Hasta entonces, un saludo para todos, y ya sabéis... para combatir los rigores veraniegos, nada mejor que un refresco y un buen cómic. ¡Nos vemos!

—Miguel G. Saavedra

NOVEDADES DEL MES

BATMAN/HOUDINI: EL TALLER DEL DIABLO

Ellos son dos enigmas vivientes: Harry Houdini, el artista supremo de fugas, y Batman, el Detective de la Noche. Juntos tratarán de detener al asesino que aterroriza la ciudad de Gotham en el año 1920. Este inquietante relato Otros Mundos es fruto de la colaboración de los guionistas Howard Chaykin y John Francis Moore, con ilustraciones exquisitamente pintadas por Mark Chiarello. Número especial en formato Prestige. Sesenta y ocho páginas.

LOBO NUMERO 1

¡Por petición popular, el «Main Man» estrena su propia colección de volúmenes antológicos! Después de ponerse a tono en una taberna perdida, Lobo recibe el encargo de capturar a Qigly, el contable más poderoso y temido del universo. Pero las cosas se complican... ¡y en el espacio, nadie puede oírte rajar! Por Alan Grant, Val Semeiks y John Dell. Número Especial de ochenta páginas.

BATMAN CONTRA CATWOMAN

Tenía que suceder: ¡el nuevo Batman se enfrenta a Catwoman! En un nuevo capítulo de su implacable Cruzada personal, Jean Paul Valley escoge a Catwoman como objetivo, creyendo que ella es la responsable del robo de un cargamento de gas nervioso. Por Jo Duffy, Jim Balent, Doug Moench y Mike Manley. Volumen especial de cien páginas.

SUPERMAN NUMERO 9

Perdido en el espacio tras su combate con Lobo, Superman encuentra a Aurón, el clon del Guardián que pudimos ver en «El Legado». Pero es posible que su ayuda no baste para derrotar a Masacre, un belicoso alienígena cuyos poderes lo convierten en un enemigo invencible. Por Dan Jurgens, Karl Kesel y Barry Kitson. Especial cincuenta y dos páginas.

LA EDAD DE ORO NUMERO 3 (miniserie)

Resolicitación. La historia no contada de los héroes de la Golden Age continúa. Tex Thompson pone en práctica su calculada estrategia de manipulación al tiempo que Dynaman, su nuevo héroe para la Era Atómica, se erige como el paladín de la guerra fría contra el comunismo. Serie limitada de cuatro volúmenes en formato Prestige, por James Robinson y Paul Smith.

AVENTURAS DE BATMAN NUMERO 9

El jefe criminal Rupert Thorne saldrá libre de todos los cargos que se le imputan ... ¡a menos que Batman pueda derrotar a su ejército de hampones y encuentre la evidencia necesaria para poner a Thorne entre rejas! Por Kelley Puckett, Mike Parobeck y Rick Burchett.

SUPERMAN EL HOMBRE DE ACERO NUMERO 10

Aún sorprendido por su nueva habilidad para surcar las estrellas, Superman tiene que enfrentarse al solitario campeón de un planeta perdido... un ser condenado a proteger un mundo yermo con la esperanza de que su raza vuelva algún día. Por Roger Stern, Jackson Guice, Louise Simonson y Jon Bogdanove. Especial cincuenta y dos páginas.

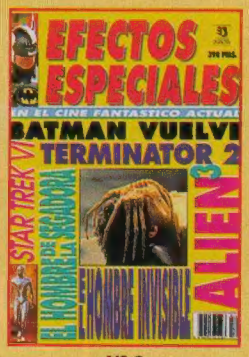
TODO EL CINE EN SUS IMAGENES

COLECCION PLANETA PROHIBIDO

Nº 1

Nº 2

Nº 4



Nº 6

Nº 7

ediciones zinco

ESPECIAL DINOSAURIOS

Nº 16/2

COLECCION CINE DE TERROR

Nº 8

Nº 9

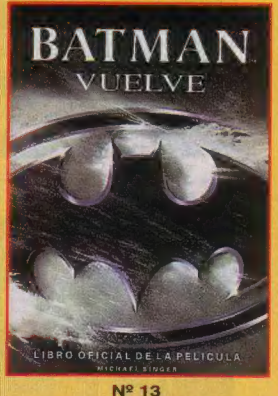
Nº 10

FUERA DE COLECCION

Nº 17

Nº 11

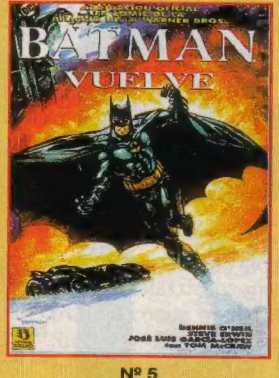
Nº 12



Nº 13

EN COMICS

Nº 3



Nº 5

INICIACION AL ROL

Nº 14

Nº 15

Dirija su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

- ☐ 1: DESAFIO TOTAL .....375 pts.
- ☐ 2: REGRESOAL FUTURO.....500 pts.
- ☐ 3: BATMAN .....550 pts.
- ☐ 4:TERMIINATOR 2, El día del Juicio.....375 pts.
- ☐ 5: BATMAN VUELVE .....700 pts.
- ☐ 6: EFECTOS ESPECIALES.....390 pts.
- ☐ 7: MAQULLAJES STAR TREK....500 pts.
- ☐ 8: FREDDY HA MUERTO.....425 pts.
- ☐ 9: DRACULA.....475 pts.
- ☐ 10: GUIA DEL CINE DE TERROR .....500 pts.
- ☐ 11: EL PADRINO III. HISTORIA DE LA MAFIA.....375 pts.
- ☐ 12: LOS SIMPSONS Y SUS AMIGOS DE LA TELE .....375 pts.
- ☐ 13: BATMAN VUELVE.....975 pts.
- ☐ 14: GUIA DEL JUEGO DE ROL.. 400 pts.
- ☐ 15: GUIA BASICA DEL JUEGO DE ROL..... 400 pts.
- ☐ 16/1: DINOSAURIOS MAGAZINE.. 500 pts.
- ☐ 16/2: DINOSAURIOS MAGAZINE.. 500 pts.
- ☐ 17: DINOSAURIOS. Todo sobre los animales Prehistoricos.....475 pts.

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario ☐ Giro postal Más **200 pts.** GASTOS ENVIO
☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos: .....

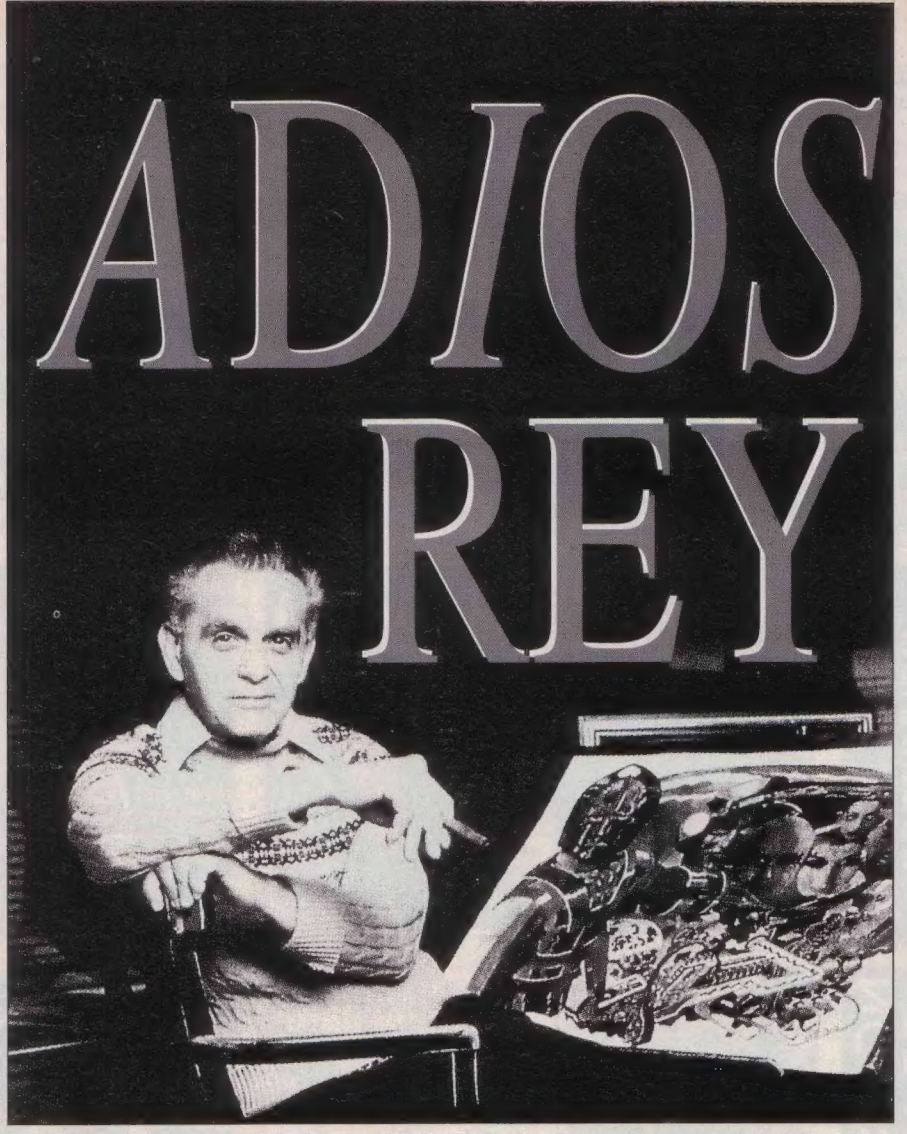
Domicilio: .....Tel: .....

Cod. Postal:.....Pobl.:.....Prov.:.....

ADIOS AL REY

Sus amigos recuerdan a ese rey de los cómics, el legendario Jack Kirby.

Por WILL MURRAY



FFoto: Cubierta CS 2

Jack Kirby es el cómic americano. Nadie antes o después de él ha afectado al medio de una manera tan intensa y que lo abarcara tan por completo.

El comienzo de la década de los años sesenta vio los frutos de las visiones de Kirby materializados en las páginas de títulos de Marvel Comics como *Los Cuatro Fantásticos*, *Thor* y *Capitán América*.

El fallecimiento de Jack «King» Kirby debido a un fallo cardíaco producido la mañana del 6 de febrero de 1994, ha dejado un vacío en el campo de los cómics que nunca será llenado.

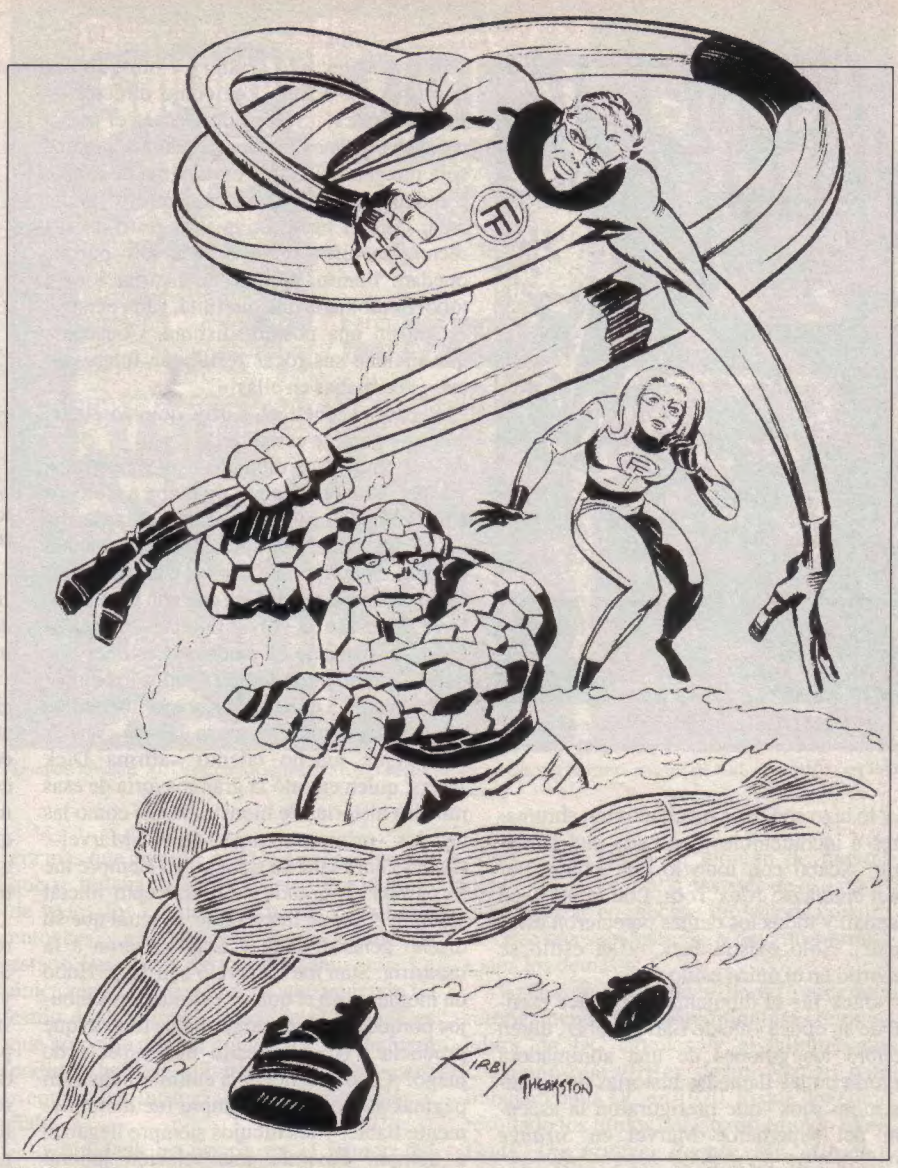
«Sólo había un Jack –declaró Joe Simon, quien colaboró con él durante mucho tiempo, a **COMICS SCENE**–. Toda la vida de Jack estuvo dedicada a los comics books. Hizo un par de breves incursiones en el mundo de las tiras de prensa, pero los cómics bookstoda su vida y era un genio del medio.»

Jacob Kurtzberg nació el 28 de agosto de 1917 en el Lower East Side de Manhattan y escapó a la pobreza de su juventud vívida durante la Depresión dibujando. Cuando todavía era un adolescente, aplicó sus talentos en el campo del arte comercial haciendo trabajo de animación «intermedio», chistes e ilustraciones para periódicos e irrumpió en el mundo del cómic book en 1940 con *Blue Bolt* de Victor Fox, usando una amplia gama de seudónimos anglosajones inspirados en los duros héroes irlandeses de las películas y de su barrio.

Fue en Fox Comics donde Jack Kirby –como acabó decidiendo llamarse–, conoció a Joe Simon. Cuando Simon se fue a la editorial Timely Comics de Martin Goodman para trabajar como director de publicaciones, Kirby le siguió. Cuando Simon creó al Capitán América, Kirby –cuyas perspectivas dinámicas y gran inventiva a la hora de concebir la página ya estaban convirtiéndose en su marca de fábrica–, era la elección lógica para dibujar al personaje, con Simon y otros encargándose del entintado.

«Jack supuso un cambio decisivo en los cómics –observa el dibujante Gil Kane, uno de los muchos integrantes de la legión de ayudantes de Kirby que acabaron haciéndose un nombre propio–. Cuando entró en el mundo del cómic, Jack representaba lo mejor de la vieja tradición, pero también era la vanguardia de la nueva. El estilo de todo el mundo dependía de la revista tradicional

Kirby aprovechó la moda del espía James Bond para transformar a Nick Fury de héroe de los campos de batalla en agente secreto superimpasible.



Sin Kirby, ni los Cuatro Fantásticos ni Marvel Comics habrían llegado a existir.

o de los estilos de ilustración de libros que prevalecieron durante la primera parte del siglo. Cuando Jack entró en el cómic, tenía todos esos elementos bajo control, pero al mismo tiempo introdujo una vitalidad, una fuerza, un sentido del poder y una preocupación por las formas utilitarias. Era un diseñador muy brillante... Nadie podía estar totalmente en contra de lo que Jack hacía en una página. Fue como una tempestad para el cómic... En sólo dos años, todo el mundo le estaba copiando más a él que a cualquier otro.»

A partir de ese momento no hubo nada que pudiera detener al equipo formado por Simon y Kirby. No tardaron en irse a DC Comics, donde lanzaron a Boy Commandos, Newsboy Legion, Sandman y otros personajes, todos ellos grandes éxitos de venta. Sólo la necesidad de hacer una pausa para luchar en la Segunda Guerra Mundial frenó un poco su asombrosa creatividad.

«Nuestra colaboración siempre fue muy estrecha –recuerda Simon–, y lo pasamos muy bien trabajando juntos. Teníamos nuestro estudio en Tudor City, y había otros dibujantes trabajando para nosotros. Una de las cosas que más me asombraban de Jack era que podía darle un guión y luego podía darle el mismo guión a otro dibujante realmente magnífico, y cuando me llegaban los dibujos de Jack siempre estaban llenos de vida. Con los otros, tenías que echar sus dibujos por la ventana porque ni tan siquiera había una historia... No eran capaces de contar una historia tal y como podía hacerlo Jack.»

Kirby dejó su marca indeleble en las dos primeras décadas del cómic books, desarrollando y abandonando casi inmediatamente universos de bolsillo enteros llenos de personajes. Fuera cual fuese el género que estaba de moda, Kirby siempre le insuflaba nueva vida sin importar que se tratara de *Boy's Ranch*, *Young Romance*, *Black Magic*, *Justice Traps* o de la respuesta satírica de Kirby y Simon al Capitán América, *Fighting American*.

Cuando un enfoque cuasi-publicitario y más conservador del dibujo de cómic se puso de moda durante la posguerra, Kirby abandonó su salvaje expresionismo y demostró que podía igualar a cualquiera de sus colegas con *Young Romance*, un título de historias de amor que vendía un millón de ejemplares de cada número.

A finales de los años cincuenta, la industria del cómic pasó por una mala época, y Simon y Kirby se separaron después de haber lanzado *The Fly* y *The Double Life of Private Strong* para Archie Comics. Kirby creó *Challengers of the Unknown* para la DC, y después volvió a Timely, ahora conocida como Marvel Comics. La página estaba bastante mal pagada, y el único camino que llevaba a la supervivencia era la producción a gran velocidad.

«Durante esa época, Jack prescindió de casi todo su lirismo –observa Kane–, y se concentró casi enteramente en el poder y la

Ilustración de *Hulk*. Jack Kirby/Steve Ditko

«Siempre sospeché que en realidad Jack Kirby era el Increíble Hulk y que un alquimista lo había condensado en aquel hombre encantador», dice Will Eisner.

Todas las ilustraciones de Marvel: Jack Kirby

Stan Lee y Kirby colaboraron durante más de cien números de los Cuatro Fantásticos, pero Kirby se fue de Marvel poco después.

ira y lo hizo con unos resultados tan abrumadores e incontenibles que nada pudo detenerle. Acabó con todo lo que existía por aquel entonces: Alex Toth, Lou Fine, Reed Crandall y todos los demás parecieron esfumarse... Sólo existía Jack, y su estilo se convirtió en el único estilo.»

«Jack fue el dibujante de cómics esencial de su época –añade Larry Lieber, quien escribió los guiones de una abrumadora mayoría de las llamadas historias de "grandes monstruos" que prefiguraron la ascensión del superhéroe Marvel en *Strange Tales*, *Journey into Mystery* y otros títulos que tuvieron a Stan Lee como director de publicaciones–. Sabía cómo sacar el máximo provecho posible de sus dibujos con una sola imagen... Obtenía el máximo de drama e indudablemente de acción que se podía crear con su perspectiva y el resto de sus recursos. Nunca incluyó nada sólo porque quedara bonito. Contar la historia lo era todo. Si dibujaba una multitud, cada persona estaba en una postura distinta. Conseguía que incluso sus rocas resultaran interesantes... ¡Te fijabas en ellas!»

Según Lieber, el Kirby quintaesencial emergió durante ese período.

«Cuando Jack dibujaba esos monstruos, y especialmente cuando dibujaba a Colosos consiguiendo que casi pareciera estar hecho de piedra, tenía que dibujar de una manera distinta. Si te fijas en Colosos y luego te fijas en su estilo posterior, ves que son muy similares. Su estilo se volvió potente y simplificado. He pensado en muchas ocasiones que quizá todo empezó debido a todos los monstruos que tenía que dibujar, y a la libertad de dibujar de esa manera que le daban.»

«Tenía mucho talento –afirma Dick Ayers, quien entintó la gran mayoría de esas mismas historias de monstruos, así como las de los primeros superhéroes Marvel–. Cuando entintaba su trabajo, yo siempre me lo pasaba en grande... Su concepto inicial siempre era muy interesante, al igual que su diseño general. Jack y Stan salvaron a la industria. Stan me emparejó con Jack. Hubo un momento en el que yo entintaba sus dibujos porque quería encargarme de todo lo que producía... Acabó siendo una especie de juego. ¡Creo que llegué a entintar unas cien páginas al mes! Jack siempre fue increíblemente fiable, y los dibujos siempre llegaban a tiempo. Tuvimos una relación laboral excelente porque los dos teníamos el mismo tipo de mentalidad.»

«No sé qué se puede decir, aparte del hecho de que ahora está caminando entre los gigantes que se han ido antes que él –dice con voz pensativa el hombre que entintó el ya clásico número 5 de *Los Cuatro Fantásticos* y la historia del origen de Thor, Joe Sinnott–. Nunca volverá a haber alguien como él... Sus personajes eran los más grandes. Nunca podré llegar a expresar con palabras lo que sentía hacia él.

Ilustración de *Young Romance*: Jack Kirby/Joe Simon

Ilustración seleccionada: *The Comic Book Makers* de Joe Simon/Crestwood Publications

Kirby y Joe Simon crearon ellos solos el género del cómic romántico con *Young Romance*.

»Nunca hubo ni la más mínima frustración –dice Sinott refiriéndose a los primeros años de *Los Cuatro Fantásticos* en que entintaba los dibujos de Kirby–. Trabajar con él era lo más sencillo y agradable del mundo. Te lo daba todo, y casi nunca tenías que hacer cambios o adiciones. La forma en que sabía facilitarle las cosas a todos los que trabajaban con él era realmente increíble.»

«Jack y yo fuimos amigos y colaboradores durante tantos años que... –recuerda un Stan Lee de expresión visiblemente sombría y entristecida–. Bueno, he lamentado mucho su muerte. Creo que es una pérdida terrible para el mundo del cómic. Jack fue un talento de proporciones gigantescas. Creo que será recordado mientras la gente siga leyendo literatura y leyendas. Lamento que él y yo nos distanciáramos un poco durante los últimos años de su vida, pero son cosas que ocurren.»

Fueron las colaboraciones Marvel entre Stan Lee y Jack Kirby las que revolucionaron el mundo del cómic, empezando con el primer número de *Los Cuatro Fantásticos* en 1961, y las que hicieron nacer lo que ahora es conocido como el Universo Marvel. Fue una época caótica y tumultuosa, con Lee

Ilustración de *Big Barda*: Cortesía de Mark Marderosian

En los años setenta, los títulos Cuarto Mundo de Kirby no tuvieron el gancho comercial que DC deseaba. Kirby llegó a proyectar una serie *Big Barda*, y dibujó esta cubierta que nunca fue publicada.

El dúo satirizó la más grande de sus creaciones con *Fighting American*, una parodia del Capitán América.

Ilustraciones seleccionadas: *Kirby Unleashed* por Jack Kirby/Communications Unlimited

Young Romance, Sandman, Omac, Jimmy Olsen, Kamandi, Demon, Boy Commandos, Big Barda y personajes asociados: Marca registrada y Copyright 1994 DC Comics Inc.

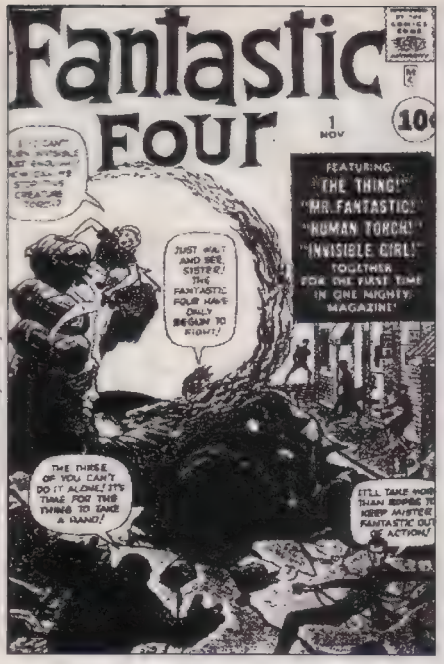

Fantastic Four
1
NOV
10¢
FEATURING
"THE THING!"
"MR. FANTASTIC!"
"HUMAN TORCH!"
"INVISIBLE GIRL!"
TOGETHER FOR THE FIRST TIME IN ONE MIGHTY MAGAZINE!
JUST WAIT AND SEE, SISTER! THE FANTASTIC FOUR HAVE ONLY BEGUN TO FIGHT!
THE THREE OF YOU CAN'T DO IT ALONE! IT'S TIME FOR THE THING TO TAKE A HAND!
IT'LL TAKE MORE THAN DOOM TO KEEP MISTER FANTASTIC OUT OF ACTION!

Ilustración *Cuatro Fantásticos*: Jack Kirby/Dick Ayers

Las creaciones de Jack Kirby, un hombre que deja un legado de estilo dinámico, ya son legendarias.

Durante los años 70, DC Comics también tuvo la suerte de ser rozada por la varita mágica de Kirby.

como director de publicaciones y guionista y Kirby cocreando y coinventando historias y dibujando, dibujando, dibujando constantemente... con frecuentes pausas en su trabajo para hacer esbozos que luego serían terminados por otros dibujantes.

«Jack Kirby jugó un papel decisivo en mi entrada en el mundo del cómic –afirma John Romita. quien fue director artístico de Marvel durante mucho tiempo–. Cuando vi el primer número del Capitán América yo tenía diez años, y todavía lo recuerdo... No era más que un niño, pero aun así comprendí que se trataba de algo especial. Era distinto de todos los cómics que había visto hasta entonces, y a partir de ese día, Jack nunca ha estado muy lejos de mis pensamientos. La única razón por la que no acabé teniendo un estilo de dibujo más parecido al de Jack es que no podía dibujar como Jack... Si hubiera podido, hubiese dibujado como él, pero siempre fui incapaz de ser tan regular y fiable.»

Ilustración de *Los Vengadores*: Jack Kirby/Don Heck

«Jack fue el artista del cómic esencial de su época», afirma Larry Lieber.

«Sin Jack no estaría en el mundo del cómic –admite John Buscema–, porque estudié su obra. Yo no tenía un talento innato para el cómic, así que utilicé sus dibujos. En lo que a mí concierne, era un genio. Antes de él, todos eran considerados ilustradores... Jack abrió un montón de puertas para todo el mundo, y después de eso pudimos avanzar en muchas direcciones distintas. Fue una superestrella, y dejó muy atrás a todos los demás.»

Joe Simon y Jack Kirby nos dieron al Capitán América y a Bucky para que protegieran el mundo de los nazis y de Cráneo Rojo.

«¿Qué se puede decir de él? –pregunta retóricamente Carmine Infantino, antiguo editor de DC Comics, y el hombre que consiguió que el Rey dejara Marvel para trabajar con la DC en 1970, lo que dio como resultado los títulos del Cuarto Mundo (*New Gods*, *The Forever People*, *Mr. Miracle*), que han llegado a ser considerados como clásicos a pesar de su carrera comercial–. Tenía mucho talento, llevó una existencia muy fructífera y fue una auténtica fuerza dentro de esta industria. Fue un engranaje muy importante en esta cosa maquiavélica que llamamos cómics... Sin ese radio de la rueda, la imagen estaría terriblemente incompleta. Creo que la historia guardará un buen recuerdo de él... Fue un talento tremendo y dejó una gran huella en el cómic. Digamos que el mundo del cómic nunca habría sido el mismo sin Jack Kirby.

Después de que su proyecto del Cuarto Mundo se disolviera, Kirby se contentó con personajes menos ambiciosos como aquel memorable *Kamandi*; *The Demon*, *Omac*, *Captain Victory*, *Silver Star* y un nuevo *Sandman*, usualmente escribiendo él mismo los guiones. Problemas de salud le obligaron a retirarse en 1983, pero siguió dibujando por placer mientras pasaba un tiempo precioso al lado de su esposa, Roz, y de muchos nietos afortunados. La primavera pasada Topps Comics lanzó su Kirbyverso, construido con personajes concebidos por Kirby y dibujados por algunos de sus colaboradores artísticos más famosos.

Capitán América, Cuatro Fantásticos, Thor, Hombre de Hierro, Hulk, Escudo, Bruja Escarlata y personajes asociados. Marca registrada y Copyright 1994 Marvel Entertainment Group.

Manga y anime:

UN BOOM LARGAMENTE ESPERADO

LOS COMIENZOS

Hace aproximadamente unos veinte años, un terremoto recorrió nuestro país: los ancianos sufrían ante las pantallas de televisión, los niños lloraban junto a sus abuelos, sus padres coleccionaban cromos...

Heidi se había adueñado de las sobremesas de TV-1, y todos se sobrecogían ante los problemas que se cernían sobre la pobre niña... Se trataba de la primera serie de dibujos animados japoneses que se pasaba en nuestras teles.

El impacto popular fue brutal: periódicos, revistas, los noticiarios de la radio... todos se hicieron eco de las desventuras de Heidi.

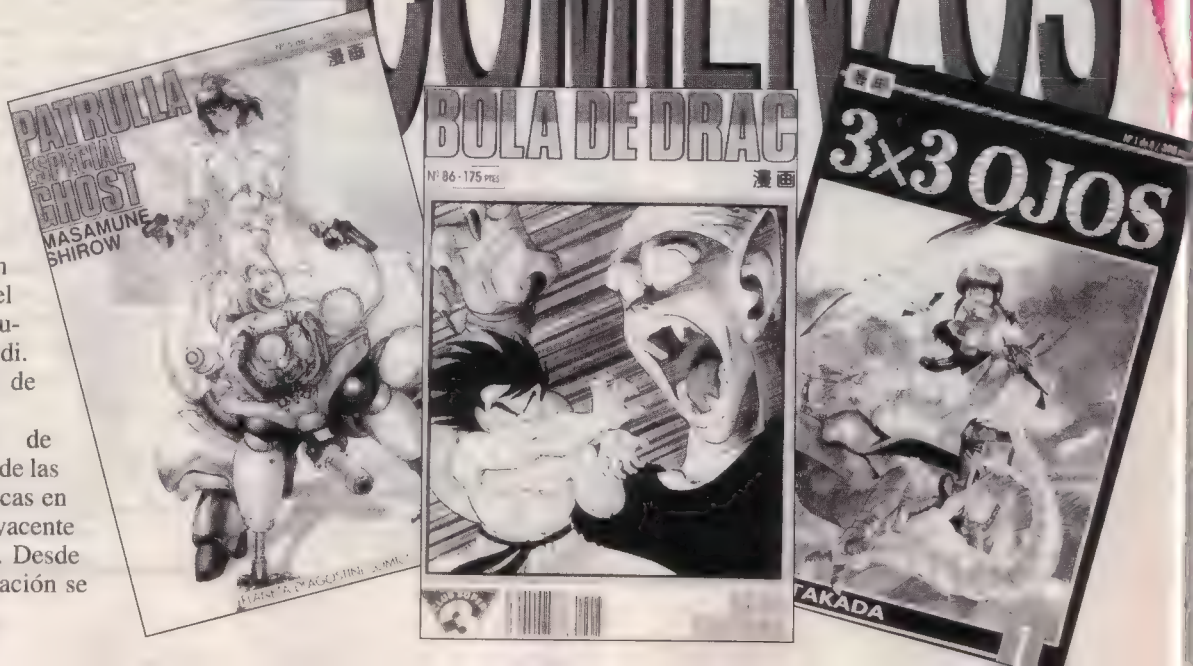
Por aquello años eran muchas las series de dibujos animados que habían desfilado por la tele: desde los personajes de Disney hasta los Picapiedra de Hanna-Barbera, sin olvidarnos del Pájaro Loco, la Pantera Rosa, el Oso Yogui, Popeye... y tantos y tantos otros. Pero ninguno había logrado el éxito popular de Heidi, de la que se realizaron cromos, cuentos, pósters...

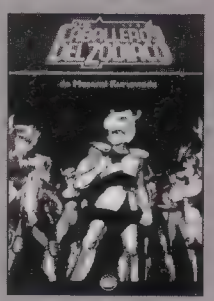
Heidi fue la presentación en sociedad del «animé», que es como los japoneses llaman a las series de dibujos animados. Por aquellos años setenta, y dentro del paquete que había comprado la TV-1, se programaron otras series que, sin llegar a los extremos de *Heidi*, lograron crear las primeras generaciones de aficionados a los animé. Se trataba de series como *Meteoro*, *Marco*, *El Capitán Harlock*, *El perro de Flandes*...

SE SIGUEN PRODUCIENDO LOS EXITOS

Algunas de las series que se programaron a continuación llegaron a alcanzar el mismo nivel de repercusión social que Heidi. ¿Quién no se acuerda de *Mazinger Z*?

La programación de Mazinger organizó una de las más encendidas polémicas en torno a la violencia subyacente en las series japonesas. Desde los medios de comunicación se





atacó duramente a esta serie... Igual que ahora. Pero su éxito generó la aparición de unos álbumes de tapa dura editados por Grijalbo, y dibujados en España por el Estudio Beaumont.

En esta misma época se estrenaron series tan famosas como *Candy* (que también tuvo su versión en cómic autóctono...), *Comando G*, *La aldea del arce*...

A principios de los años ochenta, la serie que marcó la pauta fue *Belfy y Lillibit*, que volvió a generar colecciones de cuentos, álbumes en tapa dura...

LA APARICION DEL MANGA

Pero, mientras tanto, las historietas japonesas, los manga, comenzaban a llegar a nuestro país. Los primeros en hacerlo fueron las tristes historias de Yoshihiro Tatsumi, que aparecieron en la revista *El Víbora*, siempre a la búsqueda de nuevas sensaciones para sus lectores. Tatsumi caló profundamente en los lectores españoles de cómics, y dejó un recuerdo imborrable en España.

Hasta finales de los años ochenta no era difícil encontrar en los vídeoclubes algunos títulos míticos del manga y el animé: *Nausicaa*, *Area 88*, *Capitán Harlock*... títulos que pasaban desapercibidos ante el gran público, pero que comenzaban a ser ansiosamente buscados por los primeros núcleos de aficionados a la narrativa gráfica japonesa.

LOS AÑOS NOVENTA: LA EXPLOSION

La llegada de los años noventa significó la irrupción de los manga y el animé.

Ediciones B lanzaría la serie *Akira*, que venía precedida de una aureola de serie de culto, en la que se basaba un animé que estaba triunfando en todo el mundo: El nombre de Katsuhiro Otomo se hizo tan popular entre los aficionados, como el de John Byrne, Todd McFarlane, Jim Lee o Moebius. En poco tiempo aparecieron tres álbumes, bajo el título de *Pesadillas*, que recogían una obra de Otomo, realizada con anterioridad a *Akira*.

Pero el gran boom del animé vino con la aparición de las cadenas privadas de televisión y de los canales autonómicos, lo que significó un aumento de horas de emisión de dibujos animados y, por tanto, de animé.

Las series japonesas lograron su espacio en esta programación, y es difícil olvidar éxitos como: *Los Caballeros del Zodíaco*, *Bateadores*, *Campeones* (los famosos Oliver y Benji), *Robotech*, *Juliette je t'aime*, *Bésame*, *Licia*, *Spanky*, *Lupin III*... y *Dragon Ball*.

EL FENOMENO DRAGON BALL

Esta serie logró una repercusión sin parangón hasta aquel momento: miles de personas intercambiando fotocopias, comprando tomos escritos en japonés, grabando los episodios de TV y luego deteniendo la imagen, para poder calcar los dibujos...

Al principio se creyó que éste era un fenómeno exclusivo de Catalunya, donde la televisión autonómica la programó como *Bola de Drac*, pero luego se demostró que lo mismo sucedía en Euskadi, Galicia, Andalucía...

Lo cierto es que en el año 1992, *Dragon Ball* era el plato más apetecido por todos los editores...

Fue Planeta-De Agostini la que consiguió los derechos y, en paralelo, también logró un acuerdo con Viz Communications, que le permitió poner en el mercado una gran cantidad de series de manga que hoy son consideradas como míticas: *El puño de la Estrella del Norte*, *Crying Freeman*, *Grey*, *Xenon*...

En el año 1992, y arropado por estas colecciones mensuales, se produjo el lanzamiento de *Dragon Ball*. Por primera vez en la historia del cómic español se realizaban dos ediciones semanales, en paralelo, en dos de los idiomas que se hablan en la península: *Bola de Drac*, en catalán, y *Dragon Ball*, en castellano.

Aquel mismo año, varios autores japoneses comenzaban a ser publicados en las revistas españolas. Las firmas de Otomo, Taniguchi, Tanaka, Shiyoji Tomo... podían ser halladas en revistas como *El Víbora*, *Cimoc* o *Kiss Comics*.

EL MANGA: REY DEL SALON DEL COMIC DE BARCELONA

El año 1993 significó un auténtico espaldarazo al manga y el animé. El Salón del Cómic de Barcelona fue dedicado al Japón, lo que significó una amplia exposición de ilustraciones, y la venida de autores como Otomo, Ikegami, Taniguchi o Tanaka.

Y significó, también un importante

esfuerzo editorial: Ediciones La Cúpula lanzaba el primer álbum de su serie *Gon*, y *Memorias*, un tomo recopilatorio de obras cortas de Katsuhiro Otomo. Por su parte, Planeta-DeAgostini Comics puso en los quioscos tres importantes series: el semanal *Los Caballeros del Zodíaco*, obra muy solicitada por el público, y los mensuales *Ranma 1/2*, uno de los personajes más populares en estos momentos, y *Patrulla Especial Ghost*, así como la presentación al público español de uno de los autores más buscados: Masamune Shirow. Y, además, dos libros: *Hotel Harbour View* de Sekikawa y Taniguchi, y *Gunhed*, del mítico Kia Asamiya, al que los lectores españoles conocían muy bien, gracias a la edición americana de *Silent Möbius*.

El pasado Salón también fue el punto de partida de Manga Fils, S. L., que, con sus dos sellos Animé Video y Manga Video, se presentaba en sociedad anunciando su inminente irrupción en los vídeoclubes. A finales de año se producían sus primeros lanzamientos, que marcarían un hito en la pequeña historia del manga y el animé en España: *El puño de la Estrella del Norte*, *Dominion*, *Venus Wars*, *Urotsukidoji*, *Dragon Ball*...

A lo largo del año 1993, se siguieron lanzando nuevas colecciones de manga que, cada vez, iban calando más profundamente en el público: *Mai*, *Alita*, *Striker*, *Dominion*, *Santuario*, *Las aventuras de Fly*, *El mundo de Rumiko*... Y un libro que significaba la llegada de los formatos japoneses: reducidas dimensiones y muchas páginas: *Pineapple Army*. Sus autores: Kazuya Kudo y Naoki Urasawa eran dos pesos pesados del mundo del manga.

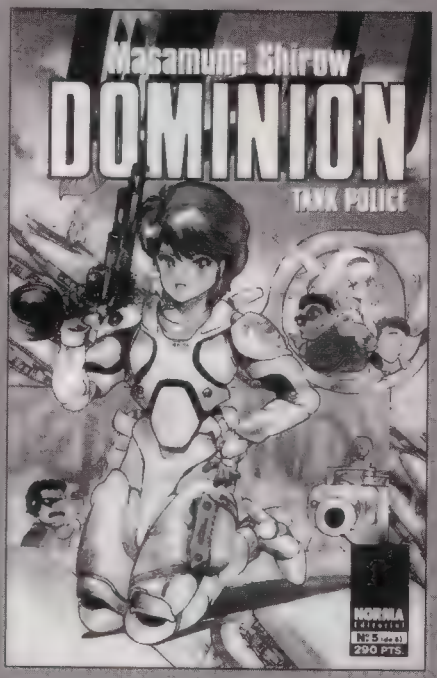
UN PRESENTE LANZADO HACIA EL FUTURO

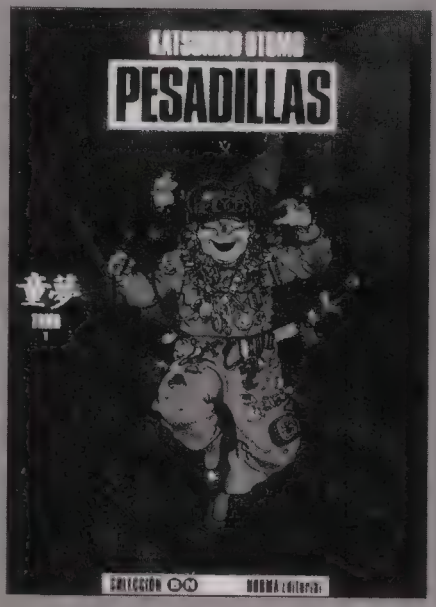
Los comienzos del año 1994 significan un paso más en la presencia del manga en nuestro país: *Appleseed*, *3x3 Ojos*, *Ranma 1/2* (segunda serie), *Macross II*, *City Hunter*, *Lamu*, *Doraemon*, *Video Girl AI*, *Horobi*, *Kimagure Orange Road*... Y libros como *World Apartment Horror* (de Katsuhiro Otomo y Satoshi Kon, basado en una película de imagen real, escrita y dirigida por el propio Katsuhiro Otomo), y *Ashguine*, del aclamado Masaomi Kanzaki, creador de una de las series que más huella había dejado en los lectores de manga: *Xenon*, el guerrero heavy metal.

Y en el campo del animé, Manga Films crea un nuevo sello: Strong Video, bajo el que comerciaizará películas de imagen real, comenzando por las dos películas de Tetsuo, mientras que, con sus otros dos sellos, lanza *3x3 Ojos*, *Alita*, *Los Caballeros del Zodíaco*, *Macross II*, *Robot Carnival*, *Proyecto AKO*, *Nadia*, *Bubblegum Crisis*, *La heroica leyenda de Arislan*...

En las carteras de editores de manga y vídeo quedan aún muchas y muy importantes series de OVAs a la espera... y es que hay una cosa que parece muy clara: el manga y el animé acaban de comenzar su andadura y han llegado para quedarse. Así que... ¡larga vida al manga!

—Manuel Díez

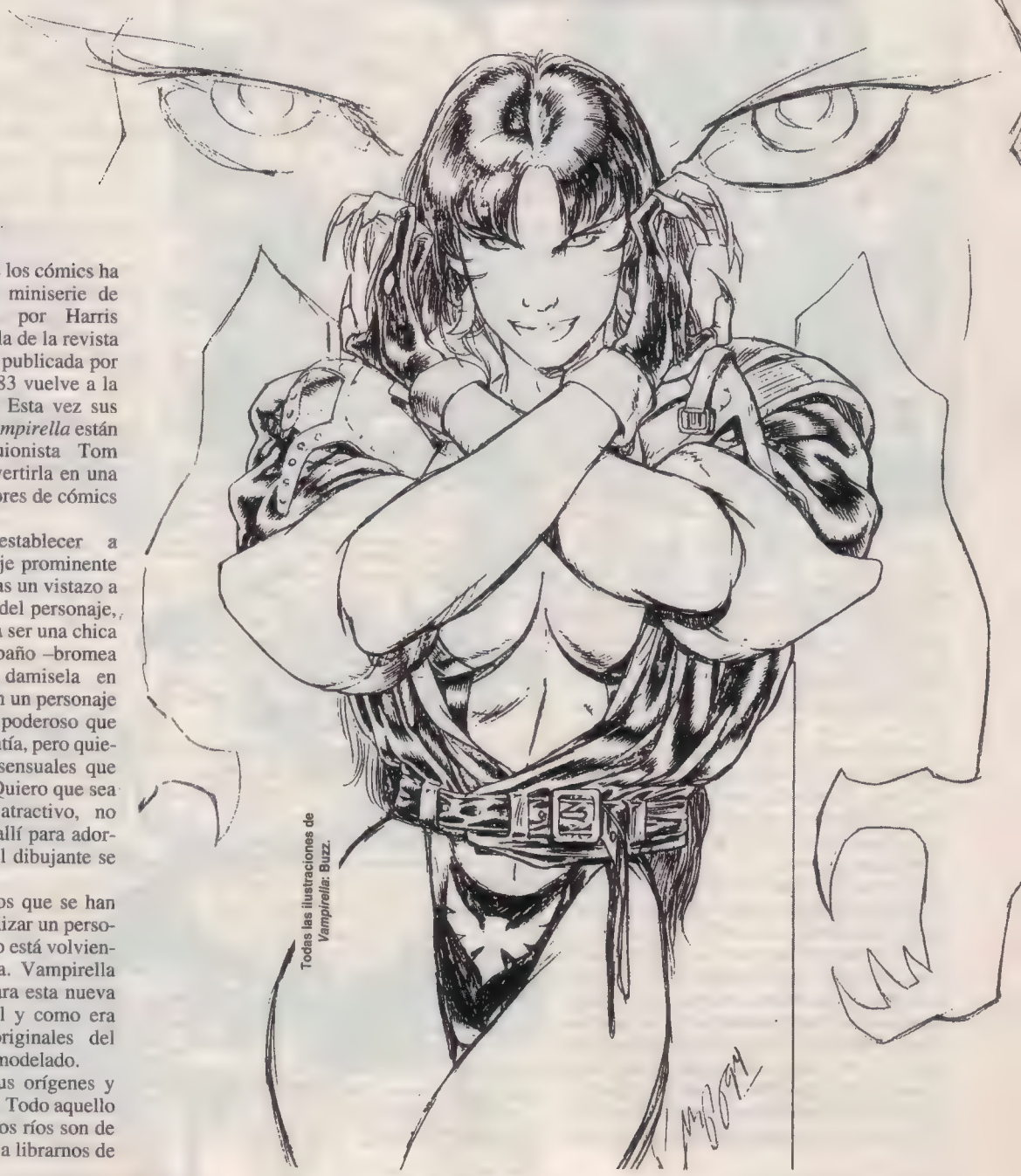




LLAMADLA VAMPIRELLA®

Todo el mundo se acuerda de esta heroína. Ahora quizá sepan cuál es su nombre.

Por KIM HOWARD JOHNSON



Todas las ilustraciones de *Vampirella*: Buzz.

¡La vampiresa más sexy de los cómics ha vuelto! Después de una miniserie de cinco números editada por Harris Comics, Vampirella, la estrella de la revista de cómics en blanco y negro publicada por Warren desde 1969 hasta 1983 vuelve a la acción con una nueva serie. Esta vez sus aventuras en *Vengeance of Vampirella* están siendo guiadas por el guionista Tom Sniegoski, quien planea convertirla en una fuerte presencia para los lectores de cómics de la actualidad.

«Estoy intentando reestablecer a Vampirella como un personaje prominente para los años noventa. Si echas un vistazo a las interpretaciones antiguas del personaje, ves que en realidad se limita a ser una chica guapa que lleva un traje de baño –bromea Sniegoski–. Ha sido una damisela en apuros... Quiero convertirla en un personaje femenino muy fuerte y muy poderoso que tenga una cierta dosis de valentía, pero quiero conservar las cualidades sensuales que tenía en los cómics Warren. Quiero que sea un personaje protagonista atractivo, no meramente alguien que está allí para adornar el pastel y permitir que el dibujante se luzca con ella.»

Al igual que muchos otros que se han enfrentado a la tarea de revitalizar un personaje clásico, el equipo creativo está volviendo a las raíces de la heroína. Vampirella sufrirá una transformación para esta nueva serie, y el telón de fondo tal y como era descrito en las historias originales del *Vampirella* de Warren será remodelado.

«Estamos redefiniendo sus orígenes y capacidades –dice Sniegoski–. Todo aquello del planeta Draculon, donde los ríos son de sangre y no de agua... Vamos a librarnos de

IT AWAKENS THE HUNTRESS IN ME.
"There is passion for hunting something deeply implanted in the human beast."
-Charles Dickens
--OLIVER TWIST
BLOODSHED

Los sirvientes del mal se enfrentan a un amanecer oscuro... y *Vengeance of Vampirella* nos llevará hasta la noche.

claro que es muy grande y poderosa. Están observando para averiguar qué dirección siguen todas esas amenazas sobrenaturales.

»No estamos muy seguros de si son buenos o malos, pero Vampirella va a tener una gran cantidad de contactos con ellos. Están metidos en el proceso de tratar de reclutarla y hacer que se una a la organización Danza Macabra como Danzarina... personas que han sido mejoradas de manera sobrenatural o científica para trabajar como agentes de Danza Macabra. Estaremos yendo y viniendo continuamente entre esas aventuras de terror y superhéroes y las historias de terror gótico más tradicional vividas por el personaje.»

Lo que más atrae a Sniegoski de la heroína es la poderosa imagen visual que ofreció el personaje de Vampirella desde el primer número del cómic Warren, donde como quizá recuerden los fans de mayor edad debutó con una impresionante portada de Frank Frazetta.

«Es una imagen extremadamente poderosa que todo el mundo recuerda –explica Sniegoski–. Ese traje... ¡Bueno, cuando tienes diez años y no puedes comprar *Playboy*, compras *Vampirella*! Cabe destacar, además, la extraordinaria labor que el dibujante español José Gonzélez realizó con el personaje. En estos momentos Vampirella tiene muchas cosas a su favor... En las convenciones de cómic, mucha gente se me acerca y me pregunta si se llama así. Todos se acuerdan del traje y de las portadas de la revista, ¡pero casi nadie sabe cuál es su nombre!»

Al igual que otros muchos personajes, Vampirella fue un reflejo de los días y las

Ha pasado bastante tiempo desde que la más sensual de las vampiras acechó en las páginas de los cómics, pero Vampirella ha vuelto... mejor que nunca.

todo eso. Estamos jugueteando con la idea de que todo eso fue un implante colocado en su mente por alguien cuya identidad no conocemos, y ahora Vampirella está intentando redefinirse a sí misma. Vamos a empezar con un primer número nuevo, y los lectores conocerán a personajes dentro del Universo Vampirella que saben un poco más de lo que le dicen a ella. Dejaremos caer pequeñas pistas aquí y allá, y nos iremos librando de la creencia de que procede del planeta Draculon. Vampirella también está descubriendo que tiene capacidades que nunca supo que poseía, lo cual incluye la de cambiar de forma.»

Según Sniegoski, el mundo establecido en la serie limitada original de Harris dará forma a *Vengeance of Vampirella*.

«La tierra en la que vive ahora es un lugar muy distinto –observa–. Es un mundo infestado de lo sobrenatural, por lo que ahora tenemos toda clase de monstruos y fantasmas acechando por ahí. Una de las grandes novedades es una organización muy misteriosa llamada Danza Macabra. No estamos seguros de si es una organización gubernamental o de si es una organización privada, pero está

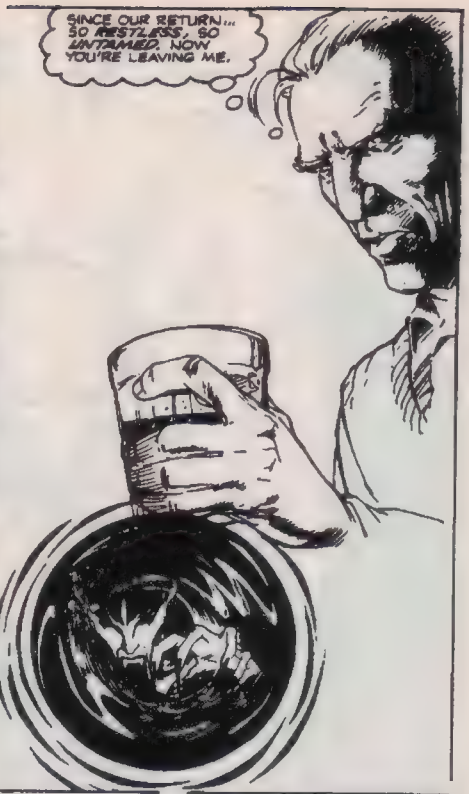
TROLLS HAVE A DISGUSTING HABIT OF MARKING THEIR HUNTING TERRITORIES WITH THEIR FOUL-SMELLING BODY FLUIDS.
I COULD HAVE TRACKED THIS ONE WITH A COLD.

noches en los que apareció por primera vez.

«La verdad es que no hay nada que no me guste, porque las historias escritas para el personaje siempre han sido un signo de los tiempos –dice Sniegoski–. Eran un poco paródicas y no siempre se lo tomaban todo en serio, pero eran inteligentes y resultaban divertidas. En estos momentos, Harris está reeditadndo un montón de las historias en blanco y negro. Resultan divertidas, pero creo que se puede hacer bastante más con ella. Es un personaje con mucha fuerza, y si se la coloca en el camino adecuado puede dar pie a algunas historias muy interesantes.»

Los amigos del pasado de Vampirella también volverán a aparecer.

«Incluso personajes secundarios, como Pendragon, el mago alcohólico, y Adam Van Helsing, el último descendiente del linaje de los Van Helsing, son muy interesantes –observa el guionista–. Se pueden hacer muchas cosas con ellos, cosas que nunca han llegado a ser exploradas a fondo... Si echas un vistazo a los primeros números de *Vampirella* y luego te fijas en los que aparecieron cinco años después, ves que no hay mucha diferencia. Es básicamente el mismo personaje haciendo las mismas cosas una y otra vez.»



«Está descubriendo que tiene capacidades que nunca había sabido que poseía, y eso incluye poder cambiar de forma», se entusiasma Sniegoski.

SO MUCH OF WHAT I TOOK FOR GRANTED HAS TURNED OUT TO BE LIES, OR SO DRACULA SAYS. THERE'S SO MUCH I NEED TO KNOW... TO LEARN.
WHAT ARE YOU TRYING TO SAY, VAMPIRELLA? LET IT OUT. I'LL UNDERSTAND.
YOU KNOW HOW I FEEL ABOUT YOU, ADAM. THIS IS VERY DIFFICULT FOR ME.
I NEED TO FIND OUT THE TRUTH ABOUT MYSELF.

La vida no es todo rosas y sangre para Vampirella. Un asesino le sigue la pista, y su nombre es Hemorragia.

«Vampirella necesitará ayuda en su intento de redefinirse a sí misma... especialmente la ayuda de su novio, Adam Van Helsing.»

La nueva serie también ofrecerá montones de oportunidades para ir desarrollando el reparto de secundarios actual e incorporar a nuevos personajes.

«Pendragon resultará ser muy importante en futuras historias, porque ahora es algo más que un mero mago de feria –explica el guionista–. Es como si este mundo sobrenatural le hubiera proporcionado la capacidad de usar la magia... Al principio no se le da muy bien, y el hecho de que beba tanto no le ayuda demasiado; pero acabará resultando ser un personaje relativamente poderoso y ayudará a Vampirella en algunas de sus aventuras.

»En cuanto a Adam, vamos a remodelarle a fondo. Era un poco insulso y siempre se estaba quejando: "Oh, es una vampira... ¿Qué debo hacer?" Va a sufrir un gran cambio como personaje. Hace tiempo Warren publicó una serie titulada "Night of the Jackass" en *Eerie*. Básicamente, la historia giraba alrededor de una droga altamente adictiva llamada Hyde-25 que hacía salir a la luz la faceta primigenia de tu personalidad y te transformaba en un monstruo salvaje y destructor. La serie se titulaba "Night of the Jackass" ["La noche del asno"] porque la droga te alargaba el rostro y hacía que tus orejas se volvieran puntiagudas, con lo que te daba una apariencia de burro. ¡Y tu conducta se volvía totalmente incontrolable!

»He recuperado todo eso. Harris va revivir la serie en el año 1995 y la titulará *Hyde-25*, y como puente para llegar a esa nueva serie utilizaremos una historia en dos partes. Adam se siente un poco fuera de lugar y decide hacer una prueba con el Hyde-25: toma la droga y se transforma. Adam se convierte en otra personalidad... Es como si la personalidad del Adam que hace el bien estuviera siendo reprimida, y la faceta primigenia y maligna ocupa el primer lugar. Esa droga hace que Adam sufra una alteración genética, y la consecuencia es que vamos a tener una batalla de personalidades. El Adam reprimido intenta obtener el control, y el nuevo Adam se hace llamar Jack el Malo.

»El lector descubrirá que cuando Adam era pequeño y hacía algo malo, siempre era Jack el Malo quien lo hacía... casi como si Jack fuera una especie de amigo imaginario. Esa faceta lleva muchísimo tiempo reprimida, pero ahora sale a la luz... "Adam ha tenido su oportunidad, y ahora me toca a mí." Creo que el resultado básico es que eso convierte a Adam en un personaje mucho más interesante. ¡Ahora es algo más que ese tipejo insignificante al que Vampirella tiene que salvar en cada número!»

Sniegoski se está labrando rápidamente una reputación como guionista de cómics. Coescribió «Tooth Decay» en el número uno

Hemorragia es dueño y señor del agua de la vida, la sangre, y puede cambiar de forma para crear a estos esbirros del terror.

Todos los personajes y arte de Vampirella: Trademark y © 1994, Harris Publications, Inc.

Harris] empezó a hablar con Steve –cuenta Sniegoski–. Después de que Steve nos presentara, Melanie me dio su tarjeta y me dijo que iban a revivir todo aquel viejo material de la Warren y que la telefoneara algún día. Yo siempre he sido un gran fan del material antiguo de la Warren, así que la telefoneé dos días después para hablarle de "Night of the Jackass". Después de eso hablamos cada dos días, y me dijo que tenía problemas para encontrar un guionista que se encargara de *Vengeance of Vampirella*. "¡Bueno, déjame probar suerte!", le dije medio en broma. "¡Si hablas en serio, quiero tener una propuesta encima de mi escritorio para el martes!", contestó ella. Pensé que era una oportunidad demasiado buena para dejarla escapar, así que me leí unos cuantos *Vampirella* antiguos y redacté una propuesta. Melanie dijo que era justo la dirección que querían seguir, ¡y me contrató! Fue un caso de chiripa total y absoluta... Yo iba a trabajar en *Hyde-25* y otros personajes de la Warren, y nunca soñé que acabaría escribiendo las historias de Vampirella.

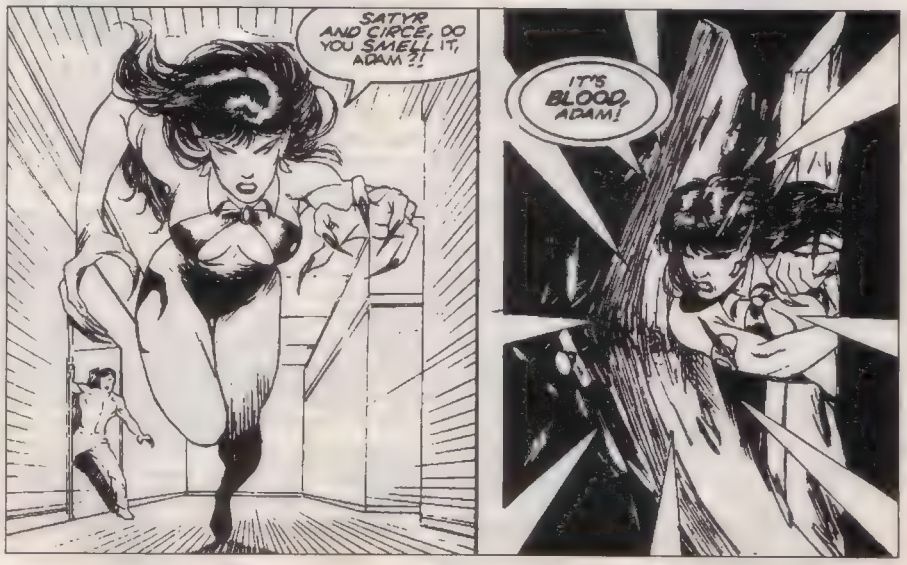
Sniegoski ha apartado a Vampirella de sus orígenes como una "chica mona con un traje sexy", y la ha dado corazón, alma y un hombre al que amar.

de la revista *Taboo*, y después escribió dos miniseries de tres números para Caliber Press tituladas *The Swords of Shar/Pei* y *The Guns of Shar/Pei*, que tenían mucho de homenaje al Jack Kirby de *Kamandi* y que se desarrollaban en un mundo postapocalíptico.

«Fue una especie de precalentamiento que me enseñó a escribir –dice Sniegoski–. Si trabajas para una editorial pequeña, tienes mucha libertad. Gary Reed [el editor] se portó estupendamente conmigo, y lo único que me dijo fue: "¡Adelante, haz lo que quieras!".»

El guionista explica que su primer contacto con *Vampirella* llegó de manera casi accidental.

«Estaba hablando con Steve Bissette en una exposición de cómics, y Melanie Chadwick [la directora de publicaciones de



«Lo que más me gustaba era tener la oportunidad de desarrollar algo que ya ocupaba un gran lugar en las mentes de la gente», afirma Sniegoski.

FUEGO FUTURO

El nombre resulta familiar, pero la cara no lo es.

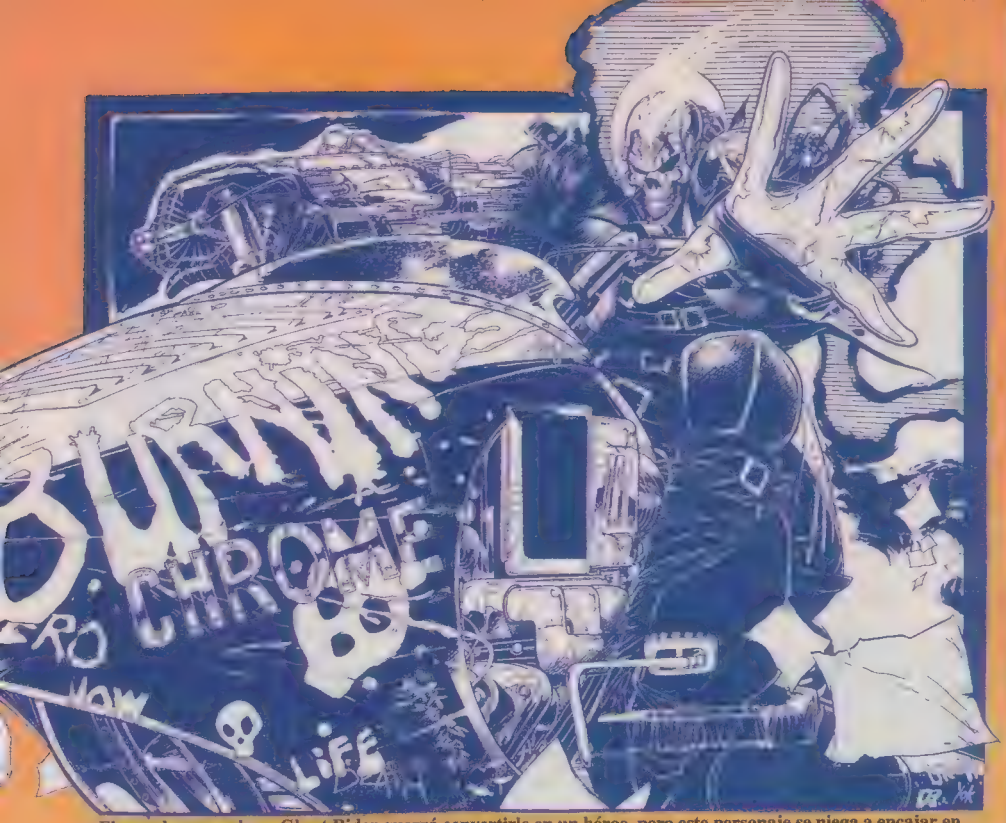
Por DREW BITTNER

Es un androide blindado con la mente de un joven prodigio de la cibernética que fue asesinado. ¿Su misión? Salvar a la humanidad de sí misma... cueste lo que cueste.

Esto es *Motorista Fantasma 2099*, un nuevo título del Futuro Marvel escrito por Len Kaminski y dibujado por Chris Bachalo y Mark Buc-kingham. Al igual que ocurre con las otras series de la gama de títulos *2099* protagonizadas por nuevos héroes con nombres familiares, Kaminski dice que su Motorista Fantasma no tiene nada que ver con su contra partida del año 1994.

«Mi Motorista Fantasma no puede parecerse menos al actual –dice–. Es una creación de la tecnología y no de la mitología, y mientras el Motorista Fantasma existente es un ser sobrenatural misterioso e indescifrable que presumiblemente tiene millares de años de antigüedad y está motivado por un concepto inhumano de la venganza, el Motorista Fantasma del año 2099 es un chico impulsivo y apasionado. Es un joven muy enfadado cuya principal fuente de motivación es el deseo de saldar las deudas pendientes que tiene con una sociedad y una cultura que le han oprimido y le han marginado durante toda su vida. Le han tratado a patadas desde el día en que nació, y ahora que tiene el poder para hacerlo está empezando a devolverlas.

El ex oprimido y marginado es Kenshiro «Cero» Cochrane, cuya conciencia es introducida en un androide por un grupo de misteriosas inteligencias artificiales conocidas como Ghostworks. Kaminski dice que Ghostworks acecha en «el submundo misterioso que se encuentra debajo de la superficie del Ciberespacio... y está oculta al conocimiento humano. Los residentes de Ghostworks han examinado a fondo a la civilización humana del año 2099 y no les gusta nada lo que ven. Predicen que se producirá un colapso de grandes proporciones a menos que ciertos cambios sociales y culturales no sean llevados a cabo pronto, y cualquier catástrofe que destruya la civilización humana muy probablemente arrastrará en su caída a las redes de datos del planeta y a Ghostworks. Lo que hacen es crear a Motorista Fantasma para que "elimine los



El mundo que rodea a Ghost Rider querrá convertirle en un héroe, pero este personaje se niega a encajar en ese molde.

virus" de la cultura humana antes de que ésta deje de funcionar.»

El hogar y base de operaciones de el Motorista Fantasma es una especie de superautopista de muchos niveles conocida como Ciudad Transversal que se extiende entre Chicago y Detroit. Kaminski la describe como una ciudad comparada con la cual la megalópolis de *Blade Runner* parecería un paraíso para turistas.

«Ciudad Transversal es una enorme extensión de acero y cemento que surgió como el comienzo de una ambiciosa superautopista transcontinental con diez niveles de veinte calzadas de tráfico cada uno, y que sólo consiguió llegar a unir Chicago con Detroit antes de que todo el proyecto fuera abandonado. Se convirtió en un nicho ecológico a llenar. Los niveles inferiores ya no son utilizados por el tráfico: ahora son inmensas hileras de edificios improvisados que tienen varios centenares de kilómetros de longitud y alojan a la clase baja permanente de la zona, una especie de Calcuta bajo el cemento... Los niveles superiores siguen siendo autopistas que unen la zona que manufactura productos tóxicos en la que se ha convertido Detroit con el centro económico y cultural que es Chicago. A cada lado de la superautopista se alza un bosque de edificios, tiendas y demás instalaciones que ha ido creciendo allí a lo largo de los años, como suele ocurrir en este tipo de situaciones. Es un entorno mucho más distópico que el que se ha visto en la gran mayoría de títulos de la gama *2099*.

Todas las ilustraciones: Marca registrada y Copyright 1994 Marvel Entertainment Group.

Kaminski no puede creer en su buena suerte: no sólo tiene unos dibujantes soberbios, sino que le han entregado «un gran pedazo de Norteamérica para que juegue con él».

Mientras tanto, el Motorista Fantasma se irá convirtiendo en una leyenda urbana de este nada atractivo paisaje, e interpretará un papel de héroe/villano en cuanto empiece su guerra contra el *status quo*. Descrita como una serie de «Viejo Oeste/ciberpunk/acción», Ka-minski está de acuerdo en que *Motorista Fantasma 2099* contiene esa originalísima mezcla de géneros.

«La verdad es que es una descripción bastante acertada –dice–. El papel que el Motorista Fantasma juega en la serie es muy parecido al de un forajido del Viejo Oeste... Es como Jesse James o Billy el Niño, individuos que fueron considerados como criminales peligrosísimos por las autoridades y las clases dirigentes de su época; pero que a menudo fueron vistos como héroes por las clases bajas porque sus objetivos eran esas mismas clases dirigentes –los bancos, los ferrocarriles–, que la gente corriente percibía como sus opresores. Así pues, el que alguien considere al Motorista Fantasma como un antihéroe o como el Enemigo Público Número 1 tendrá mucho que ver con el lugar que esa persona ocupe en la cadena alimenticia.

«El papel que tiene el Motorista Fantasma en la serie es muy parecido al de un forajido del Viejo Oeste», explica Kaminski.

»Todo esto se irá complicando poco a poco a medida que progrese la serie, naturalmente –observa Kaminski–, porque los individuos empezarán a querer encasillar al Motorista Fantasma en el papel que han concebido para él y Motorista Fantasma se negará a cooperar. La ideología o la guerra económica de clases no pueden importarle menos: El Motorista Fantasma se ve a sí mismo como una especie de modelo o figura inspiradora al estilo del Capitán América... No actúa impulsado por ideales, sino por una justa indignación. Recuerdo unas frases que Gail Marcus escribió hace tiempo sobre los Sex Pistols: «Eran una prueba meticulosamente construida de que todas las proposi-

ciones hegemónicas recibidas sobre la manera en que se suponía que funcionaba el mundo formaban un fraude tan completo y venal que exigía ser destruido de una forma tan completa que a la memoria le resultara imposible recordar su existencia.» Eso resume perfectamente a Motorista Fantasma... La cultura apesta, así que hay que acabar con ella y construir algo limpio... y el trabajo de construcción correrá a cargo de otro, por supuesto.

Kaminski dice que la analogía con el Viejo Oeste no tiene nada de accidental. El guionista estudió la organización de la Tierra del año 2099, con sus megacorporaciones que ejercen un control abrumador y cuasidivino sobre la población del planeta, y el Viejo Oeste se sugirió a sí mismo.

«La analogía funciona muy bien para el entorno del año 2099 –dice–. En ambos casos, la gran mayoría del poder económico se encuentra en las manos de un número muy reducido de individuos a los que es frecuente les importe muy poco el impacto que tengan sus acciones. A comienzos del siglo XIX esas personas eran los barones-ladrones, los primeros capitalistas; en el año 2099 son las gigantescas corporaciones transnacionales como Alchemax, Stark-Fujikawa y D'Monix, mi contribución particular. Esas corporaciones controlan enormes cantidades de poder, tanto económico como cultural, y ejercen una influencia aterradora no sólo sobre lo que hace el ciudadano promedio sino también sobre lo que piensa, cosa que consiguen mediante la manipulación de la diseminación de información a través de los medios de comunicación. Y saben hacerlo muy, muy bien, hasta el punto de que las únicas personas que pueden ver a través de esa falsa imagen son las que se encuentran en el último peldaño de la escalera. Esas personas son las únicas que se dan cuenta de que todo es un montón de mentiras.»

El combate que ha decidido librar hace que el Motorista Fantasma adquiera un puñado de amigos y legiones de enemigos, naturalmente. Kaminski dice que aunque la mitología del Viejo Oeste ha proporcionado una gran parte de los cimientos del cómic, la otra mitad es ciberpunk duro... con un reparto que refleja la peculiar idiosincrasia de este nuevo y revolucionario subgénero de la ciencia ficción.

«El reparto de personajes secundarios de *GR 2099* incluirá a gente de todos los niveles de la sociedad de Ciudad Transversal, desde Kylie Gagarin, la antigua novia de Kensiro Cochrane, una mujer muy dura y con mucha experiencia en la vida callejera procedente del lado equivocado del meridiano, hasta Willis Adams, una personalidad de las vídeonoticias que está obsesionada por el deseo de averiguar cuál es la verdadera historia oculta detrás de Motorista Fantasma y que acaba recibiendo un curso acelerado de educación sobre cómo es dirigida realmente su sociedad. También tenemos a Anestesia Jones, la misteriosa propietaria del Código de Barras, el bar-tugurio local. Se dice que tiene un pasado manchado de sangre como agente del gobierno que hacía trabajos muy sucios para la descendiente de la CIA en el año 2099; y luego tenemos a Jimmy Alhazared, también conocido como «Dr.

Diseño y maquetación: Len H. Leake.

Todas las ilustraciones. Chris Bachalos y Mark Buckingham.

Kaminski no puede creer en su buena suerte: no sólo tiene unos dibujantes soberbios, sino que le han entregado «un gran pedazo de Norteamérica para que juegue con él».

Neón», un genio de la programación de quince años de edad cuya ambición es ser el jinete del ciberespacio más grande de la ciudad... siempre que consiga adquirir la suficiente experiencia de la vida en las calles para vivir el tiempo necesario. Y no hay que olvidar el repertorio habitual de programadores, vividores y tipos duros, claro está...

»El reparto de malos empieza con D/Monix –sigue explicando Kaminski–, una voraz corporación transnacional cuya ambición es establecer un control absoluto sobre la distribución y el procesado de la información. A diferencia de Alchemax, por poner un ejemplo, D/Monix no está interesada en la propiedad o en los bienes tangibles: si controlas lo que ocurre dentro de las cabezas de la gente, el control de todo lo demás parece irrelevante. D/Monix quiere escribir tus programas operativos. Ellos y sus distintos agentes serán los villanos habituales del título, ya que Ciudad Transversal es algo así como su campo de pruebas particular para hacer experimentos con sus teorías de ingeniería social.

»Aparte de D/Monix, también tenemos a Código L, un intelecto renegado de Ghostworks que ve a los humanos de una forma muy parecida a como nosotros vemos a los simios y cree que somos un paso evolutivo intermedio del que se pueden llegar a extraer datos experimentales muy interesantes; Hardwolf, el ex mejor amigo de Cochrane, que ha sido convertido en un merodeador ciborg asesino y al que D/Monix le ha lavado el cerebro para que sienta un odio implacable hacia Cochrane; el Club del Deporte Sangriento, una sociedad muy exclusiva de las elites de Ciudad Transversal cuya afición secreta es conectarse neuralmente a depredadores mejorados cibernética y genéticamente

«El Motorista Fantasma del año 2099 es un chico impulsivo y muy apasionado –observa Kaminski–. Es un joven que está muy enfadado.»

que han sido creados teniendo como modelos a criaturas mitológicas (grifos, quimeras, basiliscos, etcétera) y vagar luego de un lado a otro cazando a las clases bajas; y, finalmente, los Portadores del Juicio, una secta de fanáticos religiosos que se han hartado de esperar a que Dios decida declarar que ha llegado el Día del Juicio Final. Según sus cálculos, Dios lleva noventa y nueve años de retraso y su plan es provocar el fin del mundo y acabar de una vez con todo.

Motorista Fantasma 2099 gira alrededor de la resistencia al cómo están las cosas... y el unirse al gran combate para conseguir que mejoren.

«Los grandes cambios sociales siempre vienen de los márgenes de la sociedad –explica Kaminski–. Surgen de los forajidos, los criminales y los artistas *underground*, y el Motorista Fantasma surge precisamente de ahí. Su misma existencia es una demostración de que la gente puede oponerse a las fuerzas de la dominación y el control, y difunde la idea de la resistencia. Es un vector para un virus de información, un portador del meme [una palabra anglosajona de reciente creación que viene a ser el equivalente a un gen en el terreno de las ideas] que dice: "No tenemos por qué aceptar esto, podemos rechazarlo y resistir."

»Las primeras historias tratarán el origen de Motorista Fantasma, y una variedad de ramificaciones que su creación irá extendiendo por Ciudad Transversal y el resto de nuestro reparto –dice el guionista–. Y eso es todo lo que voy a revelar por el momento...»

Motorista Fantasma 2099 es único en el sentido de que es el único título de la gama 2099 que no tiene a Joey Cavalieri como director de publicaciones.

«Es un poco complicado, pero todas las historias del Motorista Fantasma son responsabilidad de Bobbie Chase –dice Kaminski–. Evan Skolnick es el editor oficial del título, pero tiene que seguir ciertos canales para coordinar las cosas con el despacho de Joey y creo que eso hace que el proceso resulte un poco lento. No hemos tenido ningún problema, pero...Bueno, si hacemos crossovers y empezamos a padecer la presión de los plazos de entrega, entonces sí habrá problemas que superar. He hablado con Joey para asegurarme de que mis ideas no interfieren con ninguno de sus conceptos, y hasta el momento no ha habido dificultades de ninguna clase.»

Kaminski añade que en el aspecto creativo *Motorista Fantasma 2099* es una experiencia maravillosa.

«Resulta obvio que el entorno es muy distinto al del Universo Marvel de la época actual. He descubierto que trabajar en el año 2099 resulta muy liberador en el aspecto creativo en el sentido de que sólo hay unos cuantos títulos, todos ellos con aproximadamente un año de existencia, con los que he de mantener la consistencia en vez de docenas de títulos y treinta años de continuidad de los que preocuparse. Por no mencionar el que no me veo obligado a ser fiel a las situaciones del mundo real, claro... ¡Me han dado un pedazo enorme de Norteamérica para que juegue con él! ¡Es mío, todo mío! Bueno, por

si aún no lo había adivinado, la verdad es que lo estoy pasando maravillosamente...»

El equipo artístico, compuesto por Bachalo –ya conocido por su trabajo en *Muerte: El Alto Coste de la Vida* de DC–, y Buckingham, con Christie Scheele a cargo del coloreado, es una combinación tan soberbia que Kaminski aún no ha conseguido creer en su buena fortuna.

«No podría sentirme más feliz de lo que me siento –dice–. Hace años que admiro la obra de Chris Bachalo y Mark Buckingham, y nunca soñé que llegaría a tener la gran suerte de trabajar con ellos. Christie también es fenomenal... Cuando Evan me enseñó el *Motorista Fantasma Annual* del año pasado que habían hecho Chris, Mark y Christie y me dijo que serían el equipo artístico de *GR 2099*, me puse a chillar como si fuera un concursante televisivo al que le hubiesen dado una sobredosis de gas de la risa. Fue una exhibición realmente penosa, y estoy dispuesto a repetirla siempre que haga falta.»

Kaminski opina que el estilo de dibujo y la gran distancia existente entre el tema básico del héroe anterior y el del androide del año 2099 deberían evitar que los lectores sufran cualquier confusión entre este nuevo Motorista Fantasma y la calavera envuelta en llamas de la época actual.

Con el entusiasmo de poner en marcha *Motorista Fantasma 2099* y *War Machine* (coescrito con Scott M. Benson), para mantenerle activo, Kaminski no ha tenido mucho tiempo para lamentarse de haber podido trabajar en sólo dos números de *Sensational She-Hulk*.

«Sí, teníamos como un año y medio de historias que ya habíamos mostrado a Renée Witterstaeter [la editora]. En el número 61, Jennifer se encontraba con una banda de Elvis, que luego resultaban ser skrulls que habían llegado a la Tierra hacía mucho tiempo y no podían alterar su aspecto elvisiano... lo cual explicaba todos esos artículos sobre gente que había visto a Elvis que publican los periódicos sensacionalistas. Después todo cambió mucho... Desde que Renée se fue de Marvel [para trabajar en Topps Comics] no ha habido nadie que defienda los cómics con humor tan entusiásticamente, por lo que *She-Hulk* se ha quedado en el limbo durante una temporada.»

Len Kaminski aborda el subgénero del ciberpunk y nos presenta *Ghost Rider 2099*.

Aun así, Kaminski dice que él y su colaborador están muy contentos de volver a trabajar con Witterstaeter en su nuevo cargo de Topps, donde están haciendo una serie basada en los personajes de Jack Kirby *Satan's Six*, en la que aparece un personaje que anteriormente era conocido como Frightful y que ahora se llama Hellspawn.

«Quiero decir lo mucho que me alegra poder seguir trabajando con Renée –añade Kaminski–. Es realmente maravillosa.»

Otros proyectos futuros incluyen *Midnight Man* para Topps.

«Es un título más serio y orientado hacia lo sobrenatural que gira alrededor de un ser que es una especie de intermediario entre el mundo de los vivos y el de los muertos –dice–. Estará más cerca de lo que hice en *Hellstorm* que de cualquier otra cosa, y además estoy haciendo *Iron Man* y *War Machine* para la Marvel. He hablado con Joey Cavalieri sobre algunos proyectos para *2099 Unlimited*, y de momento están centrados en Ghost Rider y sus amigos.»

Pero...

«Hay algunos planes todavía muy poco definidos para un personaje que podría llegar a ser el Hombre de Hierro del año 2099, pero me gustaría hacer algo totalmente nuevo y original. Joey y yo estamos totalmente de acuerdo en que el Universo 2099 ya debería empezar a desarrollar personajes originales –declara Kaminski–. Es posible que necesitáramos personajes «remodelados» para crear unos cimientos, pero a estas alturas ya deberíamos sentirnos preparados para dejar atrás esa etapa. El mundo del año 2099 tiene mucho potencial que todavía no ha sido explorado. Yo estoy profundizando en sus aspectos ciberpunks, que apenas han sido explorados, y eso no es más que una de las muchas cosas que pueden hacerse.

»Aparte de todo eso... Bueno, tengo unas cuantas cosas más cociéndose –dice Len Kaminski–, pero no hay nada de lo que pueda hablar en estos momentos. No quiero estropearlo yéndome de la lengua, ¿entiende?»

DIREC

La Linterna Verde está siendo recargada en la noche más oscura para que ilumine un día totalmente nuevo.

Por MICHAEL BERRY

Después de un par de años turbulentos en los que sus dos personajes más populares, Superman y Batman, sufrieron cambios tan grandes como irrevocables, DC Comics ha decidido retirar a Hal Jordan de su posición como Linterna Verde de la Tierra. Pero en vez de enviarle a casa con una pensión, un reloj de oro y un apretón de manos, el guionista Ron Marz y el equipo que se encarga de *Green Lantern* han optado por un *bon voyage* mucho más cataclísmico. Han decidido dejar la pizarra virtualmente limpia, desmantelar el Cuerpo de Linternas Verdes, transformar a Hal Jordan hasta dejarlo irreconocible y entregar el anillo a un hombre más joven que nunca había sido puesto a prueba.

Esta gran alteración tiene sus raíces en la saga «Reinado de los Superhombres». Ayudado por el Superman ciborg, el psicópata interestelar llamado Mongul ha destruido Coast City, la ciudad natal de Hal Jordan. La pérdida sufrida por Hal y su rabia le impulsan a tratar de recrear Coast City con su anillo, pero cuando descubre que no tiene el poder suficiente para conseguirlo parte hacia el planeta Oa, donde planea obtener más energía de los Guardianes y seguir adelante en su loca empresa de tratar de hacer que todo vuelva a ser como era antes.

El anillo nunca debe ser utilizado para obtener beneficios personales, por lo que los Guardianes intentan despojar a Hal de sus poderes enviando a otros miembros del Cuerpo en su contra. Hal los derrota a todos y acaba llegando a Oa, como resultado de la nueva situación se crea, Hal decide que está más allá de toda redención. Entra en la batería de poder y al hacerlo destruye a la gran mayoría de miembros del Cuerpo y Guardianes.

Cuando el último Linterna Verde sale de la batería, ya no es Hal Jordan, sino un ser increíblemente poderoso e increíblemente distante que quiere ser conocido con el nombre de Parallax.

Todos los personajes e ilustraciones: Marca registrada y Copyright 1994 DC Comics

...CIONES VERDES

Los Guardianes siempre han prohibido utilizar los anillos para obtener beneficios personales, pero Hal lo ha hecho y sabe que debe enfrentarse con ellos.

Todas las ilustraciones: Darryl Banks/Romeo Tanghal/Coloreado: Steve Mattson

Sus capacidades y poderes exactos siguen siendo un misterio, pero parece haber ascendido a una fase más elevada de la existencia.

Marz, guionista de un trío de títulos Marvel con temas cósmicos y de ciencia ficción (*Thor*, *Silver Surfer* y *Secret Defenders*), fue elegido para orquestar el cambio de la guardia de Linterna Verde y asumió sus tareas con el número 48 de la edición USA.

«Mi primer número se centraba en la mente de Hal, sus recuerdos de Coast City y la pena que le había producido lo que le había ocurrido a la ciudad –dice–. Acabé sintiéndome bastante unido al personaje, lo cual supongo que es bueno. Espero que lo que le sucedió resultara un poco más conmovedor debido a lo que yo sentía.»

Al final del número 50, Marz hizo que Ganthet, el Guardián que jugó un papel tan destacado en el popular *Ganthet's Tale*, un Formato Prestige de un solo número de John Byrne y Larry Niven, viajara a la Tierra y entregara el único anillo de esmeralda existente a Kyle Rayner, un joven ilustrador de Los Angeles.

Kyle no es lo que podríamos llamar una elección obvia para convertirse en superhéroe, y al principio no tiene muchas pistas sobre lo que le ha ocurrido... y a diferencia de sus predecesores, no tiene a nadie que pueda darle las primeras lecciones.

Marz describe a Kyle como alguien que vive para el momento y que aún no ha descubierto su dirección en la vida.

«Es la clase de ilustrador que trabaja por libre y que hace el trabajo suficiente para pagar el alquiler de ese mes, pero en cuanto lo ha conseguido, lo que más le interesa es salir a divertirse en vez de estar encadenado al tablero de dibujo. Después de que se le imponga cargar con el anillo y la responsabilidad que lleva implícita, Kyle deberá aceptar lo que ha sido su vida hasta ese momento y averiguar cómo va a cambiar debido a esa nueva carga.»

Ganthet cree que el símbolo sigue siendo importante, y por eso recrea el anillo destruido de Hal y busca a otro héroe.

OUR GREATEST CHAMPION, YET WE DID NOT STAND BY HIM IN HIS NEED.
OUR UNWAVERING ADHERANCE TO OUR EDICTS PREVENTED THE SLIGHTEST COMPASSION
WHERE WE THEN THE ARCHITECTS OF OUR OWN DESTRUCTION, MY BROTHERS?
EVEN THIS IS ABANDONED-- THE SYMBOL OF ALL OUR CHAMPION WAS. ALL THAT WE WERE.
IT MUST BECOME A SYMBOL.
...ONCE AGAIN.

Marz explica que Kyle no sólo debe aprender a manejar el anillo por su cuenta, sino que «debe aceptar lo que ha sido su vida».

Mongul quiere vengarse de Linterna Verde –de cualquier Linterna Verde–, y Superman tiene que acudir en ayuda de Kyle.

Según Marz, un personaje como Kyle proporciona un aspecto más contemporáneo al título.

«En muchos aspectos, Hal Jordan era el típico héroe de mandíbula cuadrada que hacía lo correcto hasta el final. Kyle es una persona más irresponsable y temeraria, y refleja mejor la sociedad actual.»

El número 51 es la presentación completa de Kyle y de Alex, su novia, después de su breve aparición al final del número 48. También permite que los lectores vean por primera vez a un nuevo villano llamado Ohmio, al que Marz describe como «una especie de Hombre de Hierro al cuadrado». Ohmio lleva una armadura y utiliza la electricidad como arma, y de ahí viene su nombre. Kyle entra en conflicto con él cuando Ohmio intenta absorber toda la electricidad de Los Angeles, y el combate se libra en Rodeo Drive, la meca de los centros comerciales.

Mientras Kyle está ocupado con Ohmio, Mongul escapa de su cautiverio decidido a vengar su derrota y empieza a seguir el rastro de sus odiados oponentes. Superman se encuentra en el espacio, pero Mongul no tarda en localizar a Kyle y decide que no le importa que ahora el traje de Linterna Verde sea llevado por otro hombre.

Según los planes del número 53, Superman vuelve a tiempo de echar una mano a Kyle contra el megalómano alienígena.

«Será el primer encuentro que tenga Kyle con un héroe del Universo DC –dice Marz–, por lo que nos ha parecido más conveniente empezar por el más importante.»

De momento, la razón exacta por la que Kyle ha sido elegido entre miles de millones de posibles candidatos para heredar el impresionante legado de la Linterna Verde sigue siendo un tanto misteriosa; y Marz está dispuesto a atribuir un papel muy importante a la premura.

«Cuando Ganthet le da el anillo a Kyle, no dispone del tiempo ni de la energía necesarios para recorrer el universo buscando la mejor elección posible. Los Linternas Verdes de la Tierra fueron una especie de adición improvisada al Cuerpo, por lo que cuando llega a nuestro planeta Ganthet encuentra a alguien adecuado lo más pronto posible.»

¿Y qué razón ha impulsado a DC Comics a embarcarse en una remodelación tan radical de un cómic tan sólidamente establecido?

«La razón que impulsó a DC fue que las ventas estaban empezando a bajar –dice Marz–. Querían algo que diera un nuevo impulso al título... Cuando me lo pasaron, los directores de publicaciones decidieron que querían que fuese uno de sus títulos-estandarte justo por detrás del de Superman y el de Batman. Tal y como estaba funcionando la serie últimamente, nunca lo habrían conseguido.»

Marz afirma que los lectores no estaban prestando demasiada atención al título, y que muchos de ellos tenían la impresión de que Linterna Verde era un héroe del ayer.

«Resulta bastante irónico que el número 46, que se ha vendido tanto, se vendiera debido a la aparición de Superman –observa el guionista–. Supongo que el que la gente se fije en un cómic no debido a su estrella sino únicamente debido a su estrella invitada, es un comentario bastante triste sobre el modo en que está funcionando ese cómic.»

La personalidad de Kyle Rainer no resulta difícil de comprender, pero la naturaleza de la metamorfosis cósmica sufrida por Hal Jordan no es nada fácil de describir. ¿Qué es Parallax? ¿Un héroe, un villano o algo mucho más ambiguo?

Diseño y maquetación: Calvin Lee

«Parallax se encuentra en un plano más elevado –dice Marz–. Creo que Hal ya no puede ser considerado como humano... Ha absorbido una cantidad de energía realmente enorme.»

Incluso sus poderes siguen envueltos en el misterio. La fuente de su transformación es la batería de poder, por lo que resulta lógico suponer que ha adquirido algunos de sus atributos, sólo que a una escala que no había sido imaginada hasta el momento.

«Bueno, yo supondría que Parallax puede hacer prácticamente cualquier cosa –dice Marz–. Estará solo en el espacio, y será un personaje que se encontrará muy aislado de la humanidad y del resto de los habitantes del universo.»

¿Y qué hay de los otros dos Linternas Verdes con que contaba la Tierra? Guy

Hal se enfrenta a Sinestro en una batalla sin cuartel, y descubre que ya no es el mismo hombre ni el mismo héroe.

Hal por fin cruza la línea, pero el guionista Ron Marz observa que «debemos recordar que el cambio siempre fue algo básico en la naturaleza del Cuerpo de Linternas Verdes».

Gardner tiene su propio título mensual independiente (que ha sido retitulado *Warrior* y está escrito por Beau Smith), y no es probable que interactúe con Kyle, pero Marz dice que John Stewart quizá acabe haciendo una aparición como estrella invitada.

«No hemos hecho nada con él desde el final de *su adección*. Quiero que entre en acción en algún momento, pero todavía no hemos decidido con exactitud cómo nos las vamos a arreglar para conseguirlo.»

Trabajando con Marz en el título están el dibujante Darryl Banks y el entintador Romeo Tanghal.

«Estoy encantado con lo que está haciendo Darryl –se entusiasma Marz–. Domina muy bien la anatomía y sabe cómo dibujar, lo que en estos tiempos es una auténtica bendición del Cielo; y además se ha tomado muy en serio el título. Es su primer título mensual para una gran editorial... Creo que Darryl es bastante poco conocido, y antes del número 50 mucha gente se preguntaba quién era ese tipo. Ahora ya saben lo que es capaz de hacer.»

Teniendo en cuenta todos los cambios que se han producido, quizá resultaba inevitable que el nuevo Linterna Verde tenga un guardarropa distinto.

«Hubo muchas discusiones sobre el nuevo traje –dice Marz–. Si he de ser sincero, siempre he pensado que el traje de Hal era uno de los mejores que se han visto en toda la historia de los cómics... Es un auténtico clásico, pero si queríamos que Kyle tuviera una identidad propia, está claro que necesitaba su propio traje.»

Quizás haya seguido sus hazañas, pero en su nueva situación el último Linterna Verde descubre que ser un héroe no resulta nada fácil.

Como siempre, Jim Starlin nos ofrece aventuras de proporciones cósmicas... y un par de demonios de propina.

LLEGA 'BREED

Por KIM HOWARD JOHNSON

El último héroe de Jim Starlin ha surgido de un matrimonio mixto. La madre de Raymond Stoner es la única superviviente del asalto a su pueblo llevado a cabo por los demoníacos «incursores nocturnos». Su padre es uno de los asesinos sobrenaturales. Y Raymond está averiguando la verdad sobre su pasado... y su futuro.

«*Breed* es la historia de cómo Raymond aprende a enfrentarse con el hecho de que es mitad humano y mitad demonio –dice el guionista y dibujante Starlin–. La herencia más oscura que le dejó su padre está empezando a hacer acto de presencia durante su vida cotidiana.

»Pero *Breed* no es un título de superhéroe y ciencia ficción, sino una historia de terror con montones de acción y bestias extrañas –sigue explicando Starlin–. Es una historia bastante original que se desarolla en la Tierra entre 1949 y el presente, y creo que tiene mucho más de terror que de ciencia ficción, aunque también haya mucha acción.»

Sus planes actuales para *Breed* son poner en el mercado dieciocho números que suponen el lanzamiento de Bravura, la nueva línea de Malibu Comics que ha comenzado a ser publicada en España por Norma Editorial.

«Es una miniserie de tres partes con seis números cada una. Básicamente forman una historia, y hay una conclusión al final de cada uno de los segmentos. En sus aventuras aparecen los otros mestizos que hay en la Tierra, los demonios de la estirpe de su padre, y también aparece toda la población humana que no es consciente de su existencia. Ah, y además la Ley le busca por un crimen que cometió... *Breed* es la historia de un tipo que debe vérselas con su sombra jungiana y enfrentarse a ella.»

En realidad, *Breed* fue concebido para un formato ligeramente distinto, pero Starlin lo convirtió en un cómic.

Starlin explica que el núcleo de *Breed* es «el hecho de que a veces has de dejar salir al demonio de la botella para que cumpla su función».

Todas las ilustraciones de Breed: Marca registrada y Copyright 1993 Jim Starlin/Cortesía de Malibu

Foto: Maureen McTigue

Starlin es una de las grandes bazas de Bravura, una gama de títulos a la que aporta *Dreadstar* y *Breed*.

veces las cosas que menos nos gustan de nosotros son las que resultan más necesarias, y la gran mayoría de personas no puede aceptarlo. Les cuesta enfrentarse a la idea de que si no eres perfecto no eres una buena persona, pero yo lo veo de una manera distinta. ¡Hay momentos en los que esa parte de tu ser que normalmente mantienes escondida dentro del armario tiene que salir a la luz! Los soldados se dan cuenta de ello en tiempos de guerra, y los policías tienen que tratar con esa parte de la realidad a cada momento. No quieren tener que sacar el arma, pero hay situaciones en las que deben hacerlo. *Breed* trata todas esas cosas. La historia gira alrededor del hecho innegable de que hay momentos en los que tu única opción es permitir que el demonio salga de la botella y cumpla con su función, porque ese demonio forma parte de ti.»

Son muchos los que conocen a Starlin por su trabajo en *Warlock*, de Marvel, y más

«Obtener la apariencia visual adecuada me exigió algún tiempo –observa Jim Starlin–. Breed va cambiando a medida que avanza la serie.»

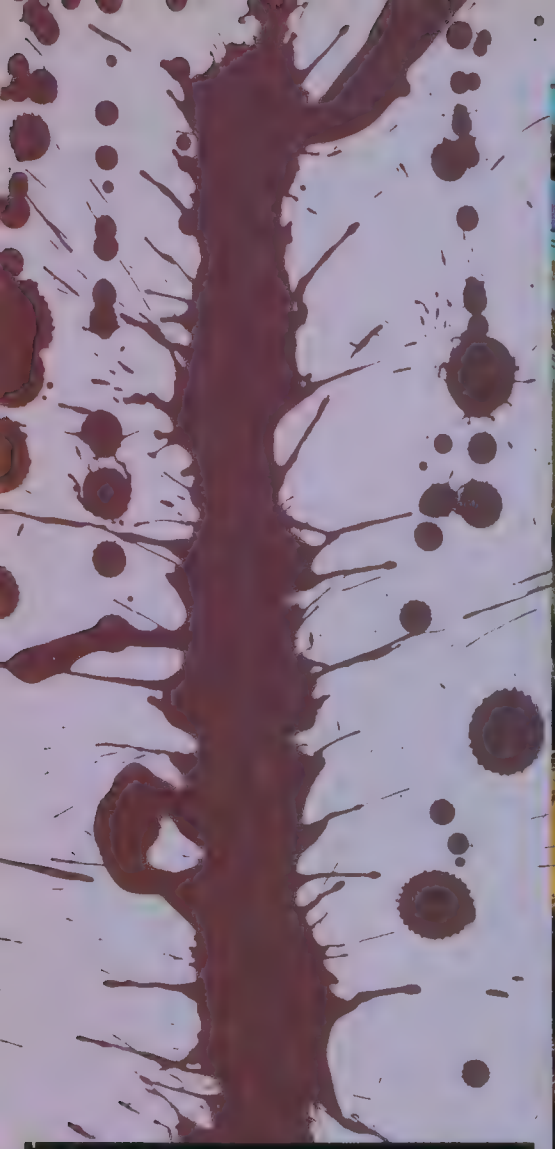
«Originalmente iba a ser una novela ilustrada –explica–. Me parecía que era una historia magnífica, así que hice unas cuantas ilustraciones y escribí como unos cinco capítulos, y después empecé a pasearlo todo por las editoriales de libros porque ya había publicado un par de novelas. Ninguna estaba dispuesta a darme un adelanto que justificara el seguir adelante con el proyecto... Por aquel entonces las ventas de libros habían bajado mucho, y no se atrevían a probar suerte con algo tan distinto como una novela ilustrada; así que acabé guardando lo que tenía en un cajón durante varios años. Mi vida fue cambiando poco a poco, y sentí más deseos de dibujar de los que había experimentado durante los últimos cinco años. La verdad es que me había limitado a escribir cómics, y apenas había dibujado.»

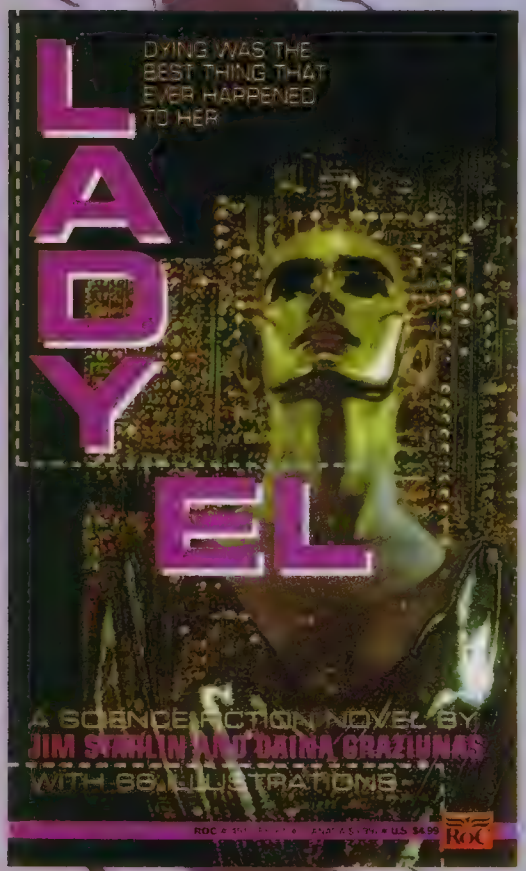
Según Starlin, transferir *Breed* de la prosa al formato cómic no resultó demasiado difícil.

«Me he mantenido bastante fiel a la historia, y he introducido algunos cambios visuales. En la novela, la transformación en monstruo no era tan pronunciada como en el cómic, y en el cómic he hecho que resultara visualmente más horripilante que en la novela.

Breed surgió cuando Starlin empezó a pensar en la dicotomía entre el bien y el mal que existe en el interior de la gran mayoría de seres humanos.

«Mi idea original se basaba en vivir con el lado oscuro de tu personalidad –explica–. Todos hemos hecho cosas en el pasado de las que quizá no nos sintamos exactamente avergonzados, pero de las que tampoco estamos muy orgullosos. Todos tenemos una parte oscura, tanto en nuestra calidad de individuos como en la de raza humana... A





Ilustracion de Warlock: Marca registrada y Copyright 1993 Marvel Entertainment Group

Starlin observa que *Breed* se parece al resto de su obra en que «gira alrededor de un personaje solitario que se enfrenta a los demonios de su interior».

recientemente en las series *El Guantelete del Infinito*, *La Cruzada del Infinito* y *La Guerra del Infinito*, así como en su creación *Dreadstar*. *Breed* es una obra que se sostiene por sí sola, pero Starlin puede indicar algunas similitudes con lo último que ha hecho.

«*Breed* es una historia mucho más orientada hacia los adultos que todo cuanto he hecho en Marvel –dice–. No es la clase de cosa que podría haber publicado allí, claro... Se la ofrecí en su momento, pero sabía que nunca la comprarían. Es similar al resto de mi trabajo en el sentido de que gira alrededor de un personaje solitario que se enfrenta a los demonios que hay en su interior –¡y esta vez de una manera totalmente literal!–, y que debe llegar a aceptar su propia existencia. Es un tema que está presente en una gran parte de mi obra.

Dreadstar también forma parte de la gama Bravura, pero el guión de la miniserie de cuatro números está siendo escrito por Peter David porque Starlin dice que no disponía del tiempo necesario para escribir los dos guiones mientras estaba dibujando *Breed*.

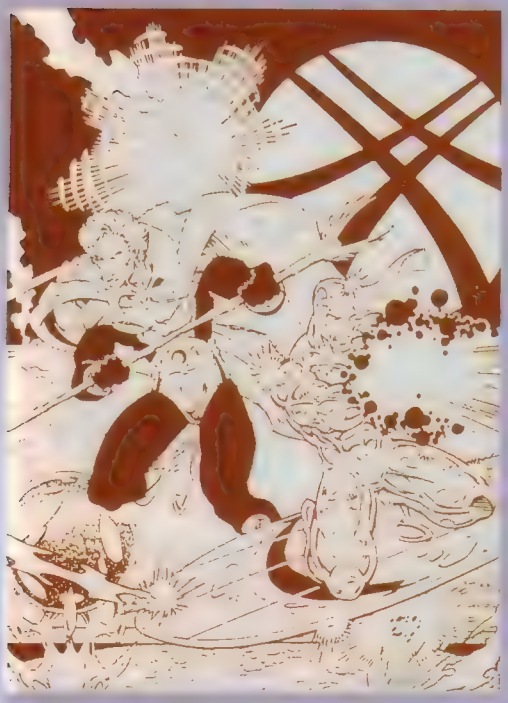
«Peter ya había trabajado una temporada bastante larga en *Dreadstar*, así que cuando llegó el momento de revivir el título fue la primera persona con la que me puse en contacto.»

De hecho, *Breed* es anterior a la participación de Starlin en Bravura.

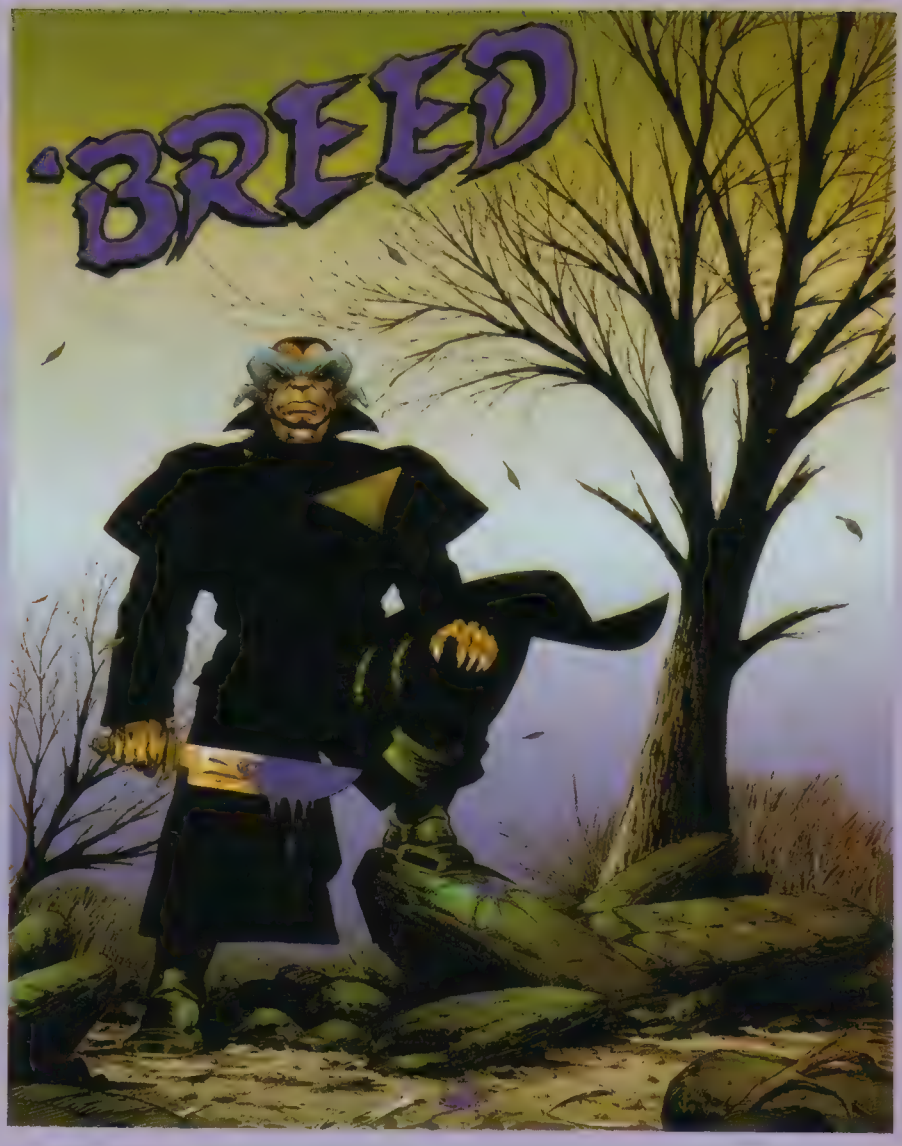
«Empecé a desarrollar *Breed* cuando

Starlin ya tenía experiencia en el mundo editorial, y originalmente había planeado que *Breed* fuera una novela ilustrada.

estaba trabajando en *Infinity Crusade/Gauntlet/War*, e hice un par de números sin que nadie hubiera acordado pagar por ellos –dice–. Era un trabajo que hacía por gusto y estrictamente por mi cuenta, y cuando hube terminado puse un anuncio en la revista *Comic Buyer's Guide* en el que pedía a los editores interesados que se pusieran en contacto conmigo. Algunos editores se mostraron interesados y otros, no, y hablé con varias personas y me hicieron varias ofertas. Hablé con ellos sobre las series y lo que quería hacer, y al final Bravura acabó ofreciéndome el mejor acuerdo con el máximo de control, ¡así que me fui con ellos!»



Starlin está disfrutando mucho con *Warlock and the Infinity Watch*, y piensa seguir adelante con la serie.



«*Breed* tiene los pies en el suelo –dice Starlin–. Contiene muchas cosas cotidianas mezcladas con algunas cosas muy horripilantes.»

Starlin lleva mucho tiempo luchando en la batalla para que los creadores de cómics conserven sus derechos, y *Dreadstar* –un título al que Starlin ha logrado seguir unido a lo largo de los años–, empezó siendo publicado en la línea Epic de Marvel, y luego fue continuado por la independiente First. Starlin ha dado una libertad total al guionista Peter David para el *Dreadstar* de Bravura.

«Peter no me ha contado qué aventuras va a escribir esta vez –dice Starlin crípticamente–. Siento una gran admiración hacia su obra. Durante su etapa con *Dreadstar* en First Comics, solían incluirme en los créditos como "consejero espiritual", pero la mitad de veces no veía los números hasta que estaban disponibles en el mercado. Peter tiene una libertad absoluta en todo lo referente a la serie: es la única forma de dejar trabajar a un escritor como él... Cuando empezó a encargarse de la serie, al principio yo sentía un cierto recelo, pero en cuanto Peter empezó a producir historias pude ver que sabía manejar a los personajes, y eso es justamente lo que necesitaba el título. La última parte de mi etapa en *Dreadstar* fue terriblemente seria, y de repente apareció Peter y le dio una atmósfera mucho más luminosa y ligera. Estoy seguro de que también aportará su sentido del humor a esta versión, junto con una historia muy interesante.»

Starlin sigue escribiendo las historias de *Warlock and the Infinity Watch* para la Marvel.

«No sé cuánto tiempo voy a durar en esa serie, pero estoy disfrutando mucho con ella y trabajar con Craig Anderson resulta muy divertido, así que de momento pienso seguir con ella», dice.

Además de sus proyectos actuales, algunos de los primerísimos trabajos de Starlin están apareciendo en el título «Dr. Weird», de la editorial Bing Bang Comics.

«Están reeditando cosas que hice cuando estaba en el ejército, ¡allá por el año sesenta y ocho o el sesenta y nueve! –explica–. De hecho, no estoy seguro de si tengo algún ejemplar... ¡Siento una gran curiosidad, y pienso echarles un vistazo lo más pronto posible! Recuerdo que hice una cubierta para ellos hará cosa de un par de años... Es un proyecto que ya llevaba algún tiempo cociéndose.»

Starlin bromea diciendo que el desafío básico que le presentan los cómics en la actualidad es encontrar el tiempo necesario para cumplir con todas sus obligaciones.

«Estoy poniendo en marcha mi propia empresa, y tal como es el mundillo del cómic a veces el mero hecho de lograr sentarme delante de la mesa de dibujo con todas las cosas que tengo pendientes por hacer ya es una auténtica hazaña.

»En realidad, el mayor desafío al que te enfrentas es el de tratar de hacer algo nuevo, especialmente en mis dibujos. Todo el mundo me considera un dibujante de la variedad cósmica, un tipo que dibuja montones de paisajes espaciales, y *Breed* no va a ser eso. *Breed* tiene los pies muy en el suelo, y contiene montones de cosas cotidianas mezcladas con algunas cosas muy horripilantes. Están los elementos macabros y ultraterrenos de los demonios, pero la mayor parte de la historia se basa en una realidad francamente sólida que resulta fácil de reconocer, y eso es algo nuevo para mí.»

MIEDO EN GOTHAM

Un Caballero Oscuro para las salas cinematográficas

Por BOB MILLER

Gotham tiene un nuevo vigilante enmascarado: Phantasm. Al igual que Batman, utiliza métodos similares para combatir a los criminales... pero no con el fin de entregarlos a la Ley, sino para ejecutarlos. Algunos miembros de la Policía piensan que Batman ha perdido la cabeza, y al igual que ellos los gángsters de Gotham también creen que Batman se ha convertido en un psicópata y los está asesinando uno por uno. Los aterrorizados jefes del crimen acuden al Joker para pedirle protección. Batman se ve atraído a una espectacular batalla con Phantasm y el Joker, y se enfrenta a las tragedias de su pasado y del dramático origen del Caballero Oscuro de Gotham.

Y de esta manera queda preparado el escenario para la película *Batman: Mask of Phantasm*.

Según el productor y coguionista Paul Dini, «la película cuenta con un nivel de acción que no utilizamos en la serie televisiva. Es un tono bastante más serio hacia el que tanto los adultos como los adolescentes se sentirán atraídos. Si les gusta el lado más oscuro de los cómics y novelas gráficas, no cabe duda de que les interesará».

Dini dice que Robin no aparecerá porque «ésta es la historia de Bruce. Todo gira alrededor de cómo se enfrenta a su pasado y a aquello que él ha llegado a ser en el presente».

Dini también explica que al producir la película se asignaron secciones distintas a varios guionistas.

«Alan Burnett escribió la historia a grandes rasgos, y también escribió el comienzo y el final. Se encargó de crear el argumento, y luego Marty Pasko creó algunos de los segmentos de *flashback* y yo escribí casi toda la parte central, que hace referencia al Joker. También escribí

unos cuantos *flashbacks* y todas las escenas románticas. Michael Reaves le dio el último toque añadiendo la parte final y otros elementos de los *flashbacks*.

»También se llevó a cabo un reparto de tareas entre los directores de la serie de dibujos animados [Boyd Kirkland, Frank Paur, Kevin Altieri y Dan Riba]. Todos sabíamos cómo era la historia en líneas generales, pero cada uno se concentró en las zonas que sabíamos se nos daban mejor. Yo escogí al Joker como territorio particular, y escribí casi todas las escenas en las que aparece.

»Después de haber visto la bobina Leica, Alan Burnett observó que parecía una excelente novela gráfica ampliada y puesta en la pantalla. La película cuenta con una gran historia que es muy importante para Batman y para todos los personajes básicos de su mundo, y también tiene muchas repercusiones en la vida de Batman.»

Originalmente, la película era un proyecto dirigido al mercado del vídeo doméstico. ¿Qué razón ha impulsado a Warner Bros. a acabar decidiéndose por un estreno cinematográfico?

«Creo que se ha debido al gran éxito de la serie y a que una película parece tener un público potencial más amplio que el de una producción directa-al-vídeo –dice Dini–. Con el tiempo también será distribuida en vídeo, pero los ejecutivos del departamento de largometrajes de la Warner Bros. leyeron el guión y vieron los diseños, y todo les gustó mucho. Además, Warner lleva algún tiempo intentando abrirse camino en el mercado de los largometrajes de dibujos animados, y decidieron invertir un poco más de dinero y de tiempo para darle un estreno cinematográfico y comprobar qué tal funciona.»

Más tiempo y dinero para el largometraje permitieron que el equipo técnico creara una espectacular Ciudad Gotham mediante el ordenador.

El aumento de presupuesto ha permitido que el equipo creativo utilizara efectos especiales generados mediante ordenador, especialmente en la secuencia de los títulos de crédito.

«Un artista visual llamado Alan Brown nos proporcionó un programa maravilloso que crea Ciudad Gotham dentro del ordenador, lo cual te da una visualización en 3-D. Podemos desplazarnos a través de la ciudad como si fuéramos una cámara móvil, rodear un edificio, subir y bajar por él... Es un efecto increíble. Vamos a utilizarlo en la película, y posiblemente también lo utilizaremos en próximos episodios.»

Cuando iniciaron la campaña de promoción para «vender» el vídeo convertido en largometraje, Dini y el productor Bruce Timm crearon una historia que será empleada como episodio en la segunda temporada. La acción de la historia abarca a prácticamente toda la Galería de Villanos de Batman y a Janet Van Dorn, la nueva fiscal del distrito de Ciudad Gotham. Van Dorn sustituye a Harvey Dent quien, naturalmente, se ha convertido en el famoso Dos-Caras.

Dini describe a Van Dorn como «una fiscal muy estricta y amante de seguir las leyes al pie de la letra que no ve ninguna razón por la que Gotham necesite a Batman. Siente un cierto desdén hacia Gordon porque éste parece confiar en Batman como si fuera una especie de droga mágica que curará los males de la ciudad, y se siente frustrada porque le crea problemas en los procedimientos legales. Le parece que si Batman no existiera, la ciudad no estaría amenazada por el Joker, el Acertijo, Dos-Caras, Cara-Barro y todos esos tipos. Pero después

Paul Dini se reservó al Joker como «territorio particular», y se encargó de casi todas las escenas que el Príncipe de los Payasos vive en la pantalla grande.

ALGUNOS ENEMIGOS

En la segunda temporada de la serie de dibujos animados, Batman se enfrenta al regreso de personajes tan queridos por los fans como Catwoman, Ra's al Gul y el Joker... pero hay un malo con muchos partidarios que sigue estando ausente.

¿Su nombre? Polilla Asesina.

«¿Qué demonios pasa con él? –exclama Paul Dini, el productor de la serie–. ¿Por qué él? Venga, he de preguntárselo a todos los fans... Os quiero porque os gusta nuestra serie, ¿pero a qué viene tanto entusiasmo por Polilla Asesina? ¡Va disfrazado de insecto, POR EL AMOR DE DIOS! Su traje es uno de los más feos que existen en toda la Creación, nada menos que verde con rayas naranja.. Vale, ya sé que lo reinventaron y que en *Leyendas de Batman* estaba bastante bien, pero... En serio, ¿él? Un solo puñetazo. Batman le golpea y, BAM, se cae. ¡Pero si ni tan siquiera podría vencer a un niño en un campeonato de pulsos! ¿Qué querréis a continuación, el Bat-Ratón?

Dini se calma un poco. Ha leído el correo y sabe que, a pesar de todo, a los fans les gusta ese tipo de atuendo tan abigarrado.

«Lo que está en contra de Polilla Asesina es –y, de hecho, algunos fans han enviado cartas con ideas para historias sobre él que se les han ocurrido–, es que lo que nosotros consideramos un buen villano siempre es alguien cuyas motivaciones surgen de una emoción.»

Dini recurre como ejemplo al Mr. Freeze, el antagonista de «Heart of Ice», el episodio por el que ganó un Premio Emmy hace poco.

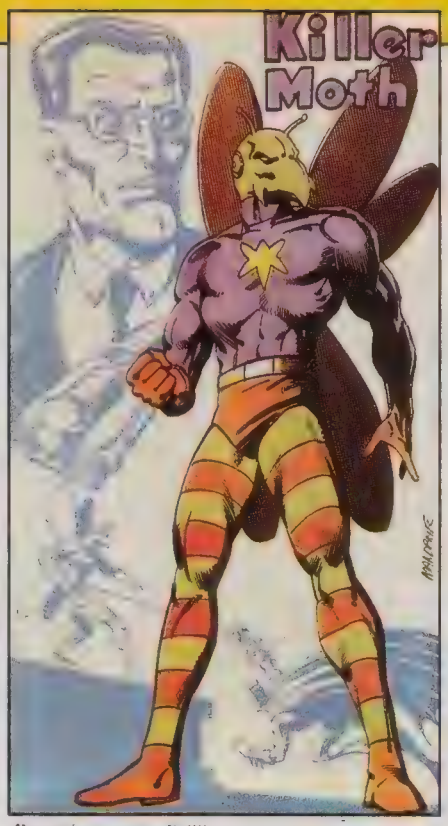


Ilustración: Tom Mandrake/Copyright 1992 DC Comics Inc

«Pensaría en usar a Polilla Asesina si pudiéramos conseguir que Dan Aykroyd le prestara su voz –observa Paul Dini–, y hacer que corriera de un lado a otro gritando: "¡Puedo volar, puedo volar!"»

«En el caso del Mr. Freeze, me pareció que había un gancho emocional muy poderoso centrado en la idea de que es un hombre sin emociones, un hombre que es tan frío emocional y físicamente que todo lo humano ha quedado helado en su interior. Lo maravilloso de un personaje así es que se supone que puedes volver a convertirle en humano, y eso resulta soberbio porque toda su motivación procede de las emociones. Mr. Freeze parece gélido e implacable, amargado y frío... pero por dentro probablemente es el personaje más lleno de emociones que puedes encontrar.

»El Sombrerero Loco es otro personaje que alteramos bastante para la serie –sigue diciendo Dini–. La idea inicial del Sombrerero Loco surgió de su manía de coleccionar sombreros, pero hubo más cosas que surgieron de que es un tipo que busca obtener respeto... Quiere respetarse a sí mismo y ser respetado por los demás.

»Su única manera segura de conseguir la amistad de alguien pasaba por controlar las mentes de los demás; y aparte de eso había sido rechazado por una mujer de la que estaba locamente enamorado y, como creo que ha hecho todo el mundo, se había permitido la fantasía de pensar lo que ocurriría si pudiera cambiar la opinión que esa persona tenía de él. Jarvis Tetch hace precisamente eso y consigue salirse con la suya, pero al final acaba perdiendo porque las cosas no podían salir de esa manera.

»Volviendo a Polilla Asesina, no es que le odiemos sin razón –explica Dini–. Lo que ocurre es que nunca conseguimos dar con nada interesante en ese aspecto, y en última instancia la cosa acabó reduciéndose a... Bueno, examinamos lo que había y vimos que no teníamos nada que diera mucha fuerza al personaje, así que lo siento por todos sus fans. Quizá acabaremos utilizándole en algún momento. Quizá le encontremos un hueco, pero de momento creemos que no puede sostener todo el peso de un episodio sobre sus espaldas.»

—Bob Miller

Dini afirma que el nivel de acción en *Mask of the Phantasm* es «bastante más serio».

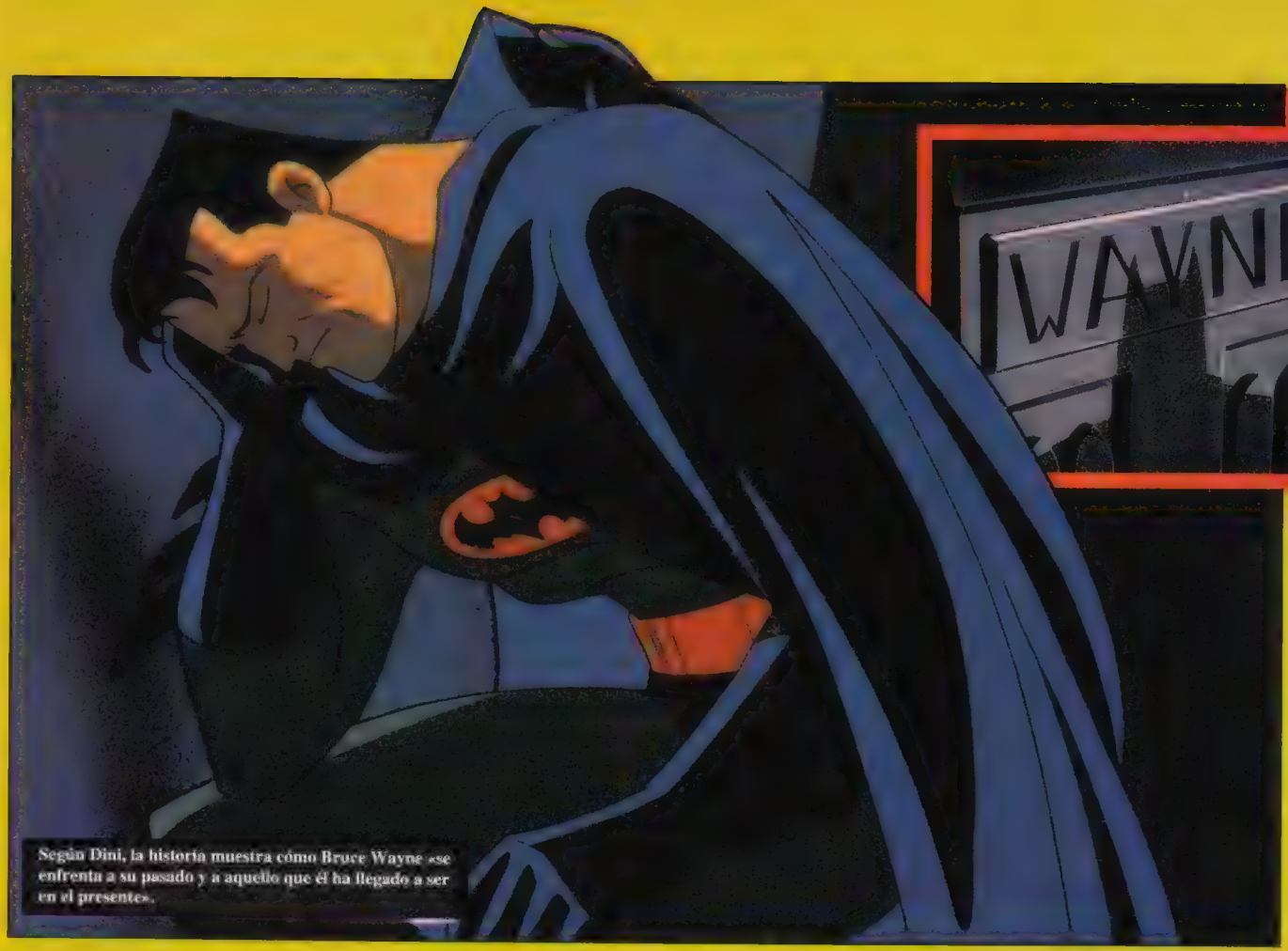
acaba comprendiendo que Batman no ha creado a esos tipos, sino que son ellos quienes le han creado a él».

Robin será visto con más frecuencia durante la segunda temporada porque la cadena Fox cree que es una de los grandes atractivos de *Batman*.

«Es muy popular entre los críos –dice el productor–. Hay mucha gente a la que le encanta la fantasía de pensar en lo magnífico que resultaría ser el ayudante de Batman.

»Tuvimos una reunión con los de la Fox y nos dijeron que les gustaría que Robin apareciese más en la serie; pero si surgen historias realmente buenas en las que Robin sólo sea un peso muerto, no le utilizaremos.»

Se han producido veinte episodios para la segunda temporada, además de las cinco historias sobrantes de la temporada anterior (que se emitió en septiembre). Las nuevas historias muestran un cambio decisivo en la relación entre Batman y la Catwoman; una adaptación de la historia «A Bullet for Bullock»,



Según Dini, la historia muestra cómo Bruce Wayne «se enfrenta a su pasado y a aquello que él ha llegado a ser en el presente».

Todas las ilustraciones y personajes de Batman Marca registrada y Copyright 1993 DC Comics Inc

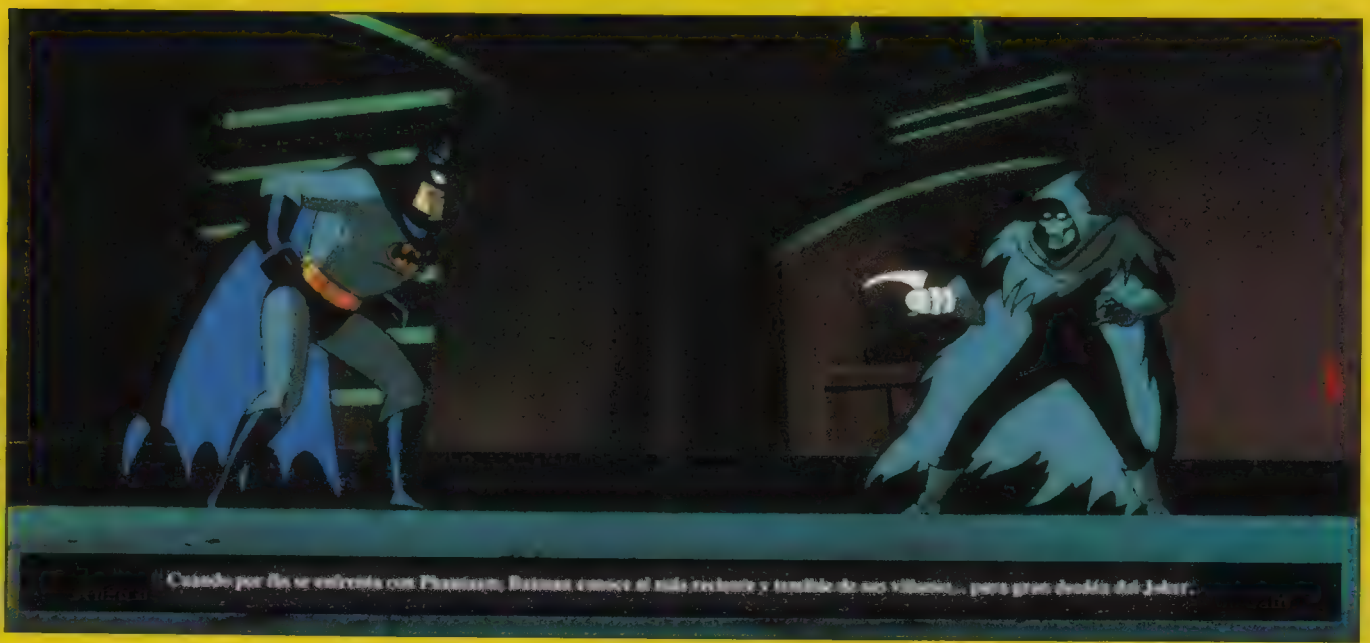
Diseño y maquetación Jim McLernon

aparecida hace poco en la serie americana *Detective Comics*; a Batman formando equipo con Harley Quinn para impedir que el Joker deje caer una bomba atómica sobre Gotham; una batalla entre Batman y Bane, su némesis de la línea argumental «Knightfall» del cómic; el regreso del Mr. Freeze; y un misterio en el que están involucrados Ra's al Ghul y el cazador de recompensas del Viejo Oeste Jonah Hex, escrito por Joe R. Lansdale, el guionista del comic *Jonah Hex: Two Gun Mojo*.

Después de la primera temporada, el productor Alan Burnett abandonó la serie para trabajar en otros proyectos de la Warner. Dini fue ascendido de coordinador de historias a productor «para llenar el enorme vacío que Burnett había dejado en el despacho».

Hace poco *Batman: The Animated Series* ganó un Emmy en la categoría de Mejor Guión en una Serie de Dibujos Animados (Pasko, Reaves, Dini, Sean Catherine Derek), representado por el episodio de Dini «Heart of Ice» (Corazón de Hielo). Este premio es el tercer Emmy de Dini.

Mientras tanto, Dini y Bruce Timm han colaborado en cómics especiales de Batman que emplean el estilo de la serie. El primero de ellos, un especial titulado «Mad Love» (Amor Loco), ha sido recibido por especialistas y aficionados como uno de los mejores cómics de Batman de los últimos años.



Cuando por fin se enfrenta con Phantasm, Batman conoce el más reciente y temible de sus villanos... para gran desdén del Joker.

Ilustración de Phantasm Cortesía de Warner Bros
Phantasm Art: Courtesy Warner Bros

DIBUJOS ASOMBROSOS

Ilustración: Mark Bagley/Sam De La Rosa Diseño y maquetación: Jim McLernon

Dibujar a Spider-Man fue el sueño de infancia de Mark Bagley.

Por KIM HOWARD JOHNSON

Según Mark Bagley, el dibujante de *Amazing Spider-Man*, la vida del Hombre Araña va a sufrir algunos cambios asombrosos.

«No es bombo publicitario y tampoco es hacer falsas promesas –dice Bagley–. Lo que le va a ocurrir a Spider-Man afectará a todo cuanto ha ocurrido durante los últimos veinte años de una manera que le parecerá increíble a todo el mundo.»

Bagley afirma que los cambios de alto secreto que afectarán a Spidey eran de tal magnitud que estuvieron a punto de no ser aprobados por los jefazos de la Marvel.

«Estábamos sentados alrededor de una mesa intentando vender esta idea a Tom DeFalco [el editor en jefe]... Cuando la expusimos el primer día, él no estaba allí –dice Bagley–. Terry Kavanaugh [editor] puede atribuirse el mérito de haber tenido la idea, y nosotros teníamos que vendérsela a Danny Fingeroth [responsable editorial de los cómics de Spider-Man], quien puede llegar a mostrarse bastante cauto cuando se trata de hacer algo tan salvaje. Se la vendimos, y al final del día estaba entusiasmado. Después DeFalco dijo que ni soñarlo, pero nos escuchó. Al final del día, estaba tan entusiasmado que al final ha decidido encargarse de escribir los guiones de una de las series arácnidas. Es la clase de idea que te parece increíble: no puedes creer que estés haciendo algo así, y al mismo tiempo sabes que es maravilloso estar haciéndolo...»

Bagley observa que hay más cambios en reserva para el equipo creativo, ya que el nuevo guionista J.M. DeMatteis empezará a escribir historias con el número 389 de *Amazing Spider-Man*, la conclusión del cruce de cuatro partes «Pursuit» [«Persecución»].

«Nos estamos llevando muy bien –dice Bagley–. Marc DeMatteis es un tipo muy sincero y lo pasamos en grande charlando. Sus historias tienen una gran orientación psicológica, lo cual es bueno... Van a hacer que el título siga una orientación ligera-

«Lo que le va a ocurrir a Spider-Man afectará a todo lo que ha ocurrido durante los últimos veinte años», se entusiasma Mark Bagley, el dibujante de *Amazing Spider-Man*.

mente distinta. Yo tiendo a preferir las historias de acción a las psicológicas, pero creo que se pueden mezclar unas con otras y obtener una combinación muy interesante. También disfruto mucho dibujando historias psicológicas en las que haya una atmósfera más sombría y exploratoria. Va a ser muy interesante.»

Los próximos números de *Amazing Spider-Man* retomarán algunos elementos aparecidos en la saga «Maximum Carnage» [«Máxima Carnicería»].

«Nuestra línea argumental gira alrededor de Carroña –dice Bagley–. No estamos convirtiendo a Spider-Man en un asesino tenebroso, pero las cosas no le van muy bien, y Marc quiere explorar una parte de eso con otro personaje llamado Nocturno al que creó en el Anual. Creo que quiere desarrollar una relación entre Nocturno y Spider-Man, y que intentará hacer que Spider-Man vuelva a encajar en la idea de ser un marginado.»

Después de haberse labrado una reputación dibujando *New Warriors* para la Marvel, Bagley se ha establecido una sólida posición con el primer título del personaje insignia de la editorial... y no podría estar más contento. Ilustrar *Amazing Spider-Man* es un sueño de infancia.

«Cuando era pequeño, sólo existía *Amazing Spider-Man* –dice Bagley–. Era el título que quería dibujar. Después sacaron *Spectacular Spider-Man* y *Web of Spider-Man*. Esos títulos cuentan con sus seguidores, pero *Amazing* es *el* cómic. Yo quería ser el dibujante de Spider-Man, y resulta muy difícil serlo cuando hay cuatro títulos más. Tom Lyle, Sal Buscema y Alex Saviuk son muy buenos, pero a mi humilde manera me considero el dibujante de Spider-Man porque me estoy encargando de *Amazing*. Cuando vi a Stan Lee por tercera o cuarta vez, se acordaba de quién era yo y me preguntó si me encargaba de *Amazing*. Yo le dije que sí, y entonces él dijo que era el título realmente importante.»

Bagley admite que dejando aparte la práctica continuada, utiliza muy pocos trucos del oficio a la hora de dibujar la telaraña del personaje.

«Básicamente, lo decisivo es que la telaraña surge de entre los ojos –dice–. De vez en cuando veo que un dibujante hace que la telaraña suba por una pierna en el sentido equivocado, ¡y como soy un retentivo anal eso hace que me ponga furiosísimo! Repito que la telaraña surge de entre los ojos... La verdad es que no hay trucos. Es meramente hacerlo, y ahí está el truco. No hay ninguna manera rápida de hacerlo... Si ves que empiezas a llevar retraso con los plazos, decides hacer esbozos para poder producir unas cuantas páginas a toda velocidad... ¡Y después te atascas con la telaraña! La telaraña siempre te exige un cierto tiempo de trabajo.»

Aparte de Spider-Man, Bagley también disfruta pudiendo dibujar a muchos de los grandes Spider-Villanos.

Bagley se enfrentó a la ingente tarea de ilustrar todos y cada uno de los ciento cincuenta cromos de la nueva gama Spider-Man, y dice que fue la libertad creativa lo que más le atrajo del proyecto.

«A estas alturas ya he podido dibujar a un gran número de ellos, sobre todo gracias a la edición de "trading cards" de Spider-Man que he completado recientemente –dice–. El Doctor Octopus siempre me gustó mucho, aunque todavía no he tenido la oportunidad de dibujarle profesionalmente. Rino siempre me gustó... Esos tipos resultan muy divertidos. Me gustan el Escorpión, y el Hombre Igneo... Quiero que vuelva a ser un villano. Estoy intentando averiguar por qué está tan condenadamente tranquilo y bien adaptado a la vida que lleva, porque... ¡Bueno, es de metal! No puede tocar a una mujer sin romperle la piel y no puede sentir nada... Tendría que estar hecho un lío y ser muy antisocial, ¡pero hacen que vista cardigans! ¿Por qué? Siempre pensé que el Doctor Muerte era un gran villano para Spider-Man. Cada vez que aparecía, las cosas se ponían interesantes... En su caso, la mezcla es distinta, y le relaciona con otras personas. Kingpin es un villano más adecuado para Daredevil que para Spider-Man.»

Algunos de los malos de Spidey presentan más dificultades que otros.

«Dibujar a Cardíaco es una auténtica tortura –dice Bagley–. Tiene todas esas líneas cardíacas que le bajan por el pecho, y conseguir que te queden bien resulta dificilísimo... Y también están todos los remolinos, claro.»

Bagley explica que las historias multipartes que se van desarrollando en todos los títulos de Spider-Man tienen sus ventajas y sus desventajas.

«En lo que a mí concierne, "Matanza Máxima" fue una debacle –dice–. Se vendió bastante bien, pero cuando estábamos sentados alrededor de una mesa planeando la historia no queríamos acabar

No es que Bagley se abalanzara sobre la oportunidad de dibujar una colección de cromos, pero nunca ha lamentado haberla aceptado.

con un montón de basura, y básicamente eso es lo que acabó siendo. No me gusta ese tipo de historias tan superestructuradas... No entiendo cómo se las arreglan los cómics de Superman para organizarse tan bien... lo hacen fantásticamente. Aún así, tenemos disponibles historias que irán apareciendo poco a poco en la gama de títulos y que no se parecen en nada a "Matanza Máxima". Creo que esas historias dejarán patidifuso a todo el mundo.»

Bagley opina que dibujar la vida de Peter Parker le resulta tan agradable como dibujar las escenas de pelea de Spider-Man.

«Pasado algún tiempo, los puñetazos y las patadas pueden acabar resultando un poco aburridos –dice–. ¿De cuántas maneras distintas puedes mostrar cómo dejan sin dientes a alguien? Todo lo relacionado con los personajes, el que la gente hable y se relacione entre sí y el conseguir que eso resulte interesante me parece igual de divertido. ¡Claro que cuando me devuelven las páginas, luego no se venden tan bien en el mercado de ilustraciones originales!»

El dibujante ha ajustado su trabajo cotidiano a una rutina horaria.

«Suelo estar sentado delante de mi mesa a las ocho y media –explica–. Me levanto a las seis y media para llevar a mi hija a la escuela y ocuparme un poco de los asuntos familiares, y me siento a trabajar entre las ocho y las ocho y media... Viajo por el pasillo hasta mi mesa, y pongo la radio para oír el informe del tráfico y reírme un rato. Vivo en las afueras de una gran zona metropolitana, ¡pero ya no tengo que aguantar el infierno del tráfico! Llevo pantalones de chandal, calcetines o zapatillas y una camiseta o la parte superior del chandal, dependiendo del tiempo que haga. Trabajo casi sin parar hasta las dos y media o las tres, que es cuando mi hija llega a casa. Después suelo volver a trabajar entre las cinco y las seis y sigo hasta que me apetece dejarlo. Este año tengo planeado trabajar menos. Ha sido un año bastante complicado. Entre lo de Veneno, el trigésimo aniversario y los cromos... ¡Bueno, la verdad es que ha sido bastante frenético!»

No cabe duda de que los cromos de Spider-Man demuestran el tiempo y el talento que Bagley ha dedicado a la serie.

«Tengo una lista de todos los cromos repartidos en categorías: poderes de Spider-Man, líneas argumentales, las extrañas transformaciones de Spider-Man... Hay entre siete y nueve bloques que forman una imagen, y he de escoger todas mis imágenes. ¡He de dibujar la muerte de Gwen Stacy! Leí esa historia de pequeño y lloré. Claro que yo era un niño bastante raro... –bromea Bagley–. Me han dado muchísimo trabajo. Mantener un nivel de calidad consistente a lo largo de tantísimos cromos resulta bastante difícil, pero algunos han quedado realmente muy bien. Me siento muy satisfecho de ellos.»

Bagley dice que la libertad creativa que se le otorgó ha sido uno de los aspectos más atractivos de los cromos de Spider-Man.

«Tuve un poder decisorio casi total –explica–. Básicamente, lo que hicieron fue entregarme la lis-

Ilustración: Mark Bagley Randy Emberlin

«Para ser un superhéroe, es un personaje muy humano –observa Bagley–. Es un tipo normal, y eso hace que resulte fácil sentirse cerca de él.» Y tampoco es inmune a los peores aspectos de la vida...

«No estamos convirtiendo a Spider-Man en un asesino tenebroso –advierte Bagley hablando de sus intenciones y las del guionista J. M. DeMatteis–, pero las cosas no le van muy bien.»

ta de categorías con los villanos o las grandes batallas de Spider-Man y una lista de cromos de acontecimientos, como el de la muerte de Gwen Stacy. Pude decir: "De acuerdo, me gustaría poder dibujar esa escena determinada de tal categoría". Siempre intenté escoger escenas que resultaran representativas del todo. Si querían a Spider-Man y al Rino, ¡yo dibujaba a Spider-Man dándole una buena paliza al Rino!

»Algunas se explicaban por sí mismas. Las de la categoría "Spider-Man contra" eran básicamente Spider-Man contra enemigos suyos, pero luego había un cromo del estilo de *La muerte de Gwen Stacy* y yo tenía que decidir qué parte de la historia iba a dibujar, porque eso afectaba a la muerte del Duende Verde, la muerte de Gwen y todos los problemas que estaba

«Me dio mucho trabajo –dice Bagley refiriéndose a su experiencia con los cromos–, pero algunos han quedado realmente bien.»

Todos los personajes e ilustraciones de Spider-Man Marca registrada y Copyright 1993 y 1994 Marvel Entertainment Group

Bagley no sólo tiene la oportunidad de dibujar al lanzarredes, sino que también puede divertirse con la Galería de Villanos de Spider-Man.

teniendo con Harry Osborne. Acabé decidiéndome por su muerte en el puente, con el Duende en el fondo. En el reverso hay una ilustración del Duende siendo atravesado. La elección de las imágenes a dibujar fue básicamente cosa mía.»

Actualmente es el dibujante «de firma» de la familia de títulos de Spider-Man, pero Bagley no está trabajando en ningún diseño o *storyboard* para la ansiosamente esperada adaptación cinematográfica del personaje que planea James Cameron (prevista para el verano de 1995).

«Ni tan siquiera sé si ya han llegado a esa fase del proyecto –dice–. Me gustaría hacerlo... Sería divertido, y toda una experiencia. No sé si seguiré con la serie cuando estrenen la película, porque teniendo en cuenta la velocidad a la que avanza el proyecto igual la estrenan allá por el año 2000.»

Los fans de Spidey tendrán que esperar mucho menos para disfrutar con su nueva serie de dibujos animados.

«Tengo muchas ganas de verla, porque lo único que he podido ver hasta ahora ha sido un par de fotos –dice Bagley–. Parece que va a ser bastante interesante... Es de algunas de las personas que estuvieron detrás de la serie de dibujos animados sobre Batman, y creo que han querido obtener un "look" un poco distinto.»

Spider-Man fascina a Bagley por muchas razones, pero una de las más significativas es su atractivo «hombre corriente».

«Para ser un superhéroe, es un personaje muy humano –observa Bagley–. En su vida real es un tipo normal, y eso hace que resulte muy atractivo y que te puedas sentir muy cerca de él. Lo que menos me ha gustado últimamente es que está casado con una modelo soberbia, que su trabajo le va a las mil maravillas, que acaba de publicar un libro... ¡Ese no es el Peter Parker con el que crecí! Yo me enamoré del tipo que nunca conseguía salir con una chica, era una especie de solitario y vivía en un apartamento miserable. Ahora tiene casa

Ilustracion de Mary Jane Mark Bagley/Randy Emberlin/Coloreado Bob Sharen

Ilustracion. Mark Bagley Larry Mahlstedt Paul Mounts

«Tiendo a preferir las historias de acción a las psicológicas –afirma Bagley–, pero creo que se pueden mezclar obteniendo una combinación interesante.»

propia, ¡y nada menos que de tres pisos! Ese no es el personaje que yo quería dibujar, pero vamos a hacer unas cuantas cosas al respecto... No será nada terriblemente notable, por lo menos hasta que llegue el gran acontecimiento cataclísmico en el número 400 de *Amazing Spider-Man*. Lo que más me gustaba del personaje cuando yo era pequeño era el hecho de que aquel pobre desgraciado tenía que aguantar que todo el mundo le tratara fatal, y eso hace que resulte divertido dibujarle.»

Mark Bagley dice que dibujar *The Amazing Spider-Man* le ha permitido alcanzar una meta que se había fijado hace mucho tiempo.

«De pequeño era mi cómic favorito –explica–, y cuando empecé a interesarme realmente por él lo dibujaba Gil Kane... Fue la época de la muerte de Gwen Stacy y todas esas cosas. Era el título que siempre he querido dibujar. En estos momentos Marvel no tiene nada que me interese dibujar aparte de *Spider-Man*, y tal como está el mercado ahora, voy a aguantar con *Spider-Man* y averiguaré hasta dónde me lleva. Lo estoy pasando en grande... y pagan muy bien. ¡Resulta bastante difícil imaginarse una situación mejor!»

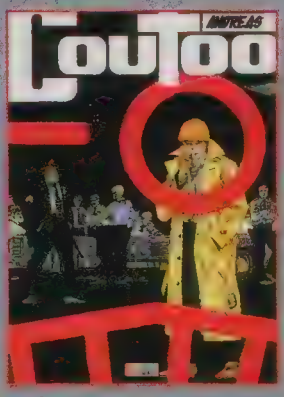
NOVELAS GRAFICAS

ediciones zinco

Ref.: 18 975 PTS.

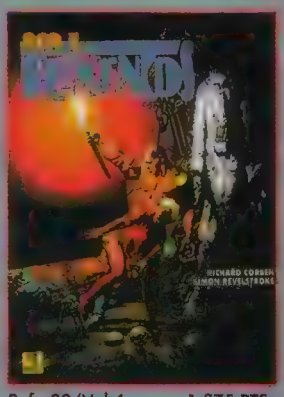
Ref.: 21/Vol. 12 1.150 PTS.
Ref.: 21/Vol. 13 1.150 PTS.

Ref.: 31 875 PTS.



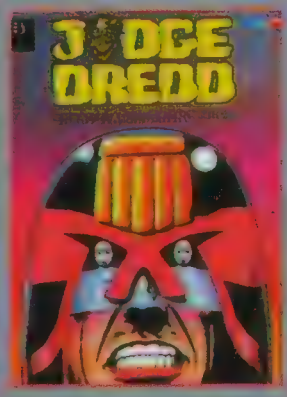
Ref.: 23 800 PTS.

Ref.: 24 850 PTS.



Ref.: 32/Vol.4 1.375 PTS.
Ref.: 32/Vol.5 1.375 PTS.

Ref.: 26 750 PTS.



Ref.: 27 1.450 PTS.

Ref.: 28/1 750 PTS.
Ref.: 28/2 750 PTS.

Ref.: 29/1 975 PTS.
Ref.: 29/2-3 800 PTS.

Ref.: 33 775 PTS.

Ref.: 30/1-2 700 PTS.
Ref.: 30/3-4 775 PTS.

Ref.: 37 1.150 PTS.

Ref.: 38 975 PTS.

Ref.: 39 850 PTS.

Ref.: 40 850 PTS.

Dirija su pedido a **EDICIONES ZINCO, S.A.** Avda. de Roma, 157, 9º. 08011 BARCELONA

- ☐ Ref. 18 ..... 975 pts.
- ☐ Ref. 21 Vol. 12 ..... 1.150 pts.
- ☐ Ref. 21 Vol. 13 ..... 1.150 pts.
- ☐ Ref. 23 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 24 ..... 850 pts.
- ☐ Ref. 26 ..... 750 pts.
- ☐ Ref. 27 ..... 1.450 pts.
- ☐ Ref. 28/1 ..... 750 pts.
- ☐ Ref. 28/2 ..... 750 pts.
- ☐ Ref. 29/1 ..... 975 pts.
- ☐ Ref. 29/2 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 29/3 ..... 800 pts.
- ☐ Ref. 30/1 ..... 700 pts.
- ☐ Ref. 30/2 ..... 700 pts.
- ☐ Ref. 30/3 ..... 775 pts.
- ☐ Ref. 30/4 ..... 775 pts.
- ☐ Ref. 31 ..... 875 pts.
- ☐ Ref. 32/Vol. 4 ..... 1.375 pts.
- ☐ Ref. 32/Vol. 5 ..... 1.375 pts.
- ☐ Ref. 33 ..... 775 pts.
- ☐ Ref. 37 ..... 1.150 pts.
- ☐ Ref. 38 ..... 975 pts.
- ☐ Ref. 39 ..... 850 pts.
- ☐ Ref. 40 ..... 850 pts.

FORMA DE PAGO

☐ Talón bancario ☐ Giro postal Más **200 pts.** GASTOS ENVIO
☐ Contra reembolso

Nombre y apellidos: .....

Domicilio: ..... Tel: .....

Cod. Postal: ..... Pobl.: ..... Prov.: .....

Howard Chaykin nos presenta a unos héroes que viven en su calle.

Por KIM HOWARD JOHNSON

BRAVURA EN EL MUNDO REAL

«En el fondo, todos los superhéroes se reducen a tres mitos: el mito de Superman, el mito del Capitán América y el mito de Batman. Nacimiento, recreación o venganza», dice Howard Chaykin.

Ahora, el creador de *American Flagg!* y *Black Kiss* está intentando dar forma a su propio mito del superhéroe. *Power & Glory*, la creación que Chaykin aporta a la nueva línea Bravura, ofrece su original e inimitable visión del superhéroe en el mundo real de hoy.

«Básicamente se podría decir que *Power & Glory* es lo que ocurre cuando el gobierno de los Estados Unidos decide crear un superhéroe –explica Chaykin–. Piensan que los años ochenta han hecho posible que el público se trague la idea de las soluciones sencillas y rápidas a los problemas complicados.

»Empiezan a buscar y acaban dando con Allan Powell, el tipo que tiene más probabilidades de encajar en su esquema. Powell es un A-Pex, lo cual quiere decir American Powerhouse Experiment. Es un agente de la CIA, y resulta ser absolutamente sensacional en todo lo referente a las relaciones públicas. El tipo que le adiestra, Michael Gorski, acaba teniendo que encargarse de todo el trabajo sucio entre bastidores; y mientras tanto el tipo que lleva el traje se queda con todo el mérito, la atención, las licencias comerciales, las mujeres, el dinero, la gloria, el...»

Chaykin describe medio en broma medio en serio la relación existente entre Gorski y Powell como «de poli malo y Anticristo. Se aborrecen el uno al otro, y representan dos polos muy extremos de las ideas y actitudes americanas.»

Power & Glory también es un comentario sobre el heroísmo visto por Chaykin.

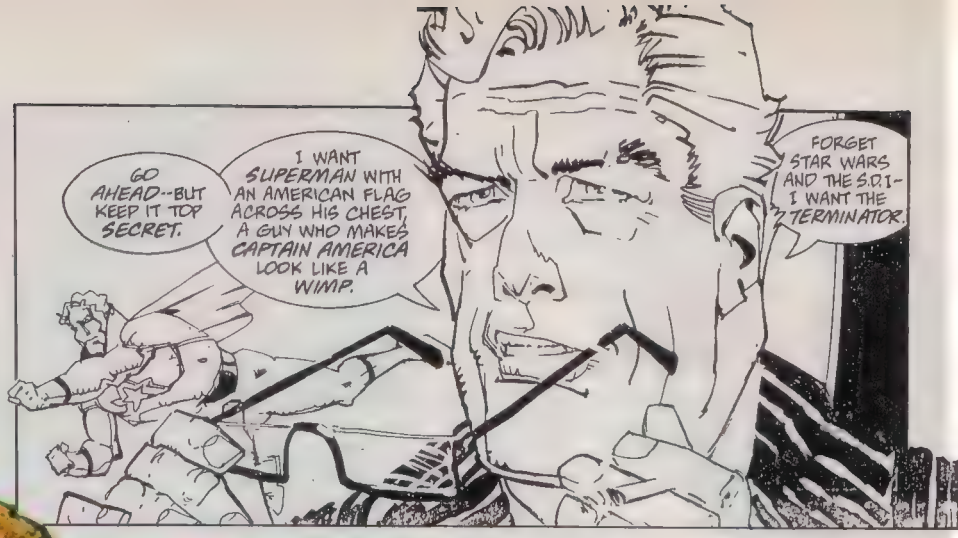
«Mi enfoque del heroísmo no ha variado nunca –dice–. Lo normal es que el héroe de un cómic lo sea porque la historia dice que lo es. No tiene ninguna motivación. Los héroes de los cómics casi siempre están movidos por la venganza... Si eres un adulto que vive en el mundo real, sabes que la venganza sólo sirve para conseguir que te maten. Yo tiendo a crear héroes que están motivados por la culpabilidad, la vergüenza y la responsabilidad moral, que son emociones y sentimientos que me resultan mucho más reconocibles que el rollo habitual de "Mataron a mi compañero cuando yo tenía once años, así que ahora no me queda más remedio que ponerme unas mallas y salir a dar palizas a delincuentes de poca monta".

»Y *Power & Glory* gira alrededor de esa idea. Hay dos tipos, uno que parece un héroe y otro que lo es en realidad. Lo que ocurre es que resulta mucho más fácil creer en el que tiene el aspecto adecuado para el papel,

porque es mucho más encantador que el verdadero héroe... Francamente, ese tipo es un escéptico y un hijo de perra.»

Chaykin dice que el gran tema de *Power & Glory* es la manipulación de los medios de comunicación.

«Siento una verdadera aversión hacia el concepto del multiculturalismo –observa–. Basándose en eso, la gente da por sentado que me estoy convirtiendo en un tipo de derechas y nada puede estar más alejado de la verdad. Creo en una sociedad pluralista, y aborrezco todo lo relacionado con la corrección política. Vivo en este país, por lo que no estoy obligado a ser políticamente correcto. No siento ningún deseo de que


GO AHEAD--BUT KEEP IT TOP SECRET.
I WANT SUPERMAN WITH AN AMERICAN FLAG ACROSS HIS CHEST, A GUY WHO MAKES CAPTAIN AMERICA LOOK LIKE A WIMP.
FORGET STAR WARS AND THE S.D.I.- I WANT THE TERMINATOR.

Según Howard Chaykin, si el gobierno decidiera crear un superhéroe el resultado sería *Power & Glory*.

A-Plex, el tipo del traje, se lleva toda la gloria, pero es su adiestrador, Michael Gorski, quien hace el trabajo sucio.

la Constitución proteja mi derecho a los buenos modales... ¡No hay que olvidar que este cómic también es muy divertido, muy violento y muy desagradable! Es mi manera de ver a los cómics de superhéroes. También trata el tema de la transformación, porque todos y cada uno de los personajes del cómic pasan por una transformación muy importante.»

Chaykin no está muy seguro de si *Power & Glory* atraerá al típico fan de los superhéroes.

«Es una pregunta realmente difícil de responder... Francamente, si me hubiera fijado como objetivo llegar al típico lector de superhéroes, me habría limitado a dibujar toneladas de cabezas que hacen muecas y tienen los dientes muy grandes, mujeres con tetas colosales y anatomía absurdista y habría puesto dos superviñetas en cada página. La verdad es que debo dar por supuesto que existe un cierto sector de ese público que por fin ha comprendido que sigue estando interesado en los cómics porque les interesa la lectura.

»No tengo ni idea de quién demonios está comprando cómics hoy en día, y hablo en serio... No estoy haciendo estos cómics para mí mismo, y sigo creyendo en producir arte comercial. Si los estuviera haciendo para mí mismo, entonces sería Art Spiegelman o Harvey Pekar. He descrito con frecuencia la posición que ocupo en el cómic diciendo que estoy a la derecha del centro, porque la verdad es que no me interesa hacer el tipo de cosas que hacen Art o Harvey, pero por la misma regla de tres tampoco me interesa hacer el tipo de cosas que hacen Rob Liefeld o Todd McFarlane... aunque dado lo mucho que imitan mis disposiciones de figuras y fondos, parece que a ellos sí les interesa lo que hago –observa Chaykin–. Me gusta crear historias de aventuras más o menos pulp con una cierta opinión y una determinada actitud. Hoy en día, eso ha llegado a significar un tipo de quince años con una camiseta muy larga y un bate de béisbol que adopta una pose de cabreo y hostilidad, pero yo creo que en realidad significa tener un punto de vista y ser capaz de expresarlo de manera articulada, y actuar de una manera que encaje con ese punto de vista.

»Lo que tenemos en los cómics es a un montón de tipos que son liberales sociales a

Foto: Maureen McTigue

Diseño y maquetación: Jim McLernon

Con *Power & Glory*, Chaykin se limita a «mostrar cómo creo que podría funcionar una figura con superpoderes en el mundo real».

los que sigue gustándoles la idea de dibujar a unos cuantos buenos dando palizas a los malvados. El problema es que los malvados no son delincuentes de tres al cuarto, y que ponerse ropa interior de cuero, salir de noche y dejar molidos a los criminales a base de tortazos no es una manera efectiva de luchar contra el crimen. Pero... Eh, vivimos en una era de mitos cínicos, donde actores como Arnold Schwarzenegger o Bruce Willis, que son enormemente míticos, siguen siendo figuras cínicas. Las dos cosas casi se contradicen la una a la otra, pero funcionan para el público.»

Chaykin explica que *Power & Glory* no es su intento de llevar a cabo una deconstrucción de los superhéroes.

«La idea de la deconstrucción es algo que va bastante unido al posmodernismo –observa–. Es una frase creada por los críticos para justificar su conducta. Yo me limito a describir cómo creo que una figura con superpoderes podría operar en el mundo real.

»Una de las cosas que siempre me han parecido muy divertidas de los cómics de superhéroes y de los cómics en general en la generación post Stan Lee, es que si quieres que los cómics funcionen tienes que deformar, arrojar por la ventana o eliminar del todo cualquier cosa remotamente parecida a una existencia de mundo real que pueda haber oculta detrás de ese material. Empezando con la idea básica, vemos que esos tipos van de un lado a otro con la ropa interior a la vista y combaten el crimen sin ninguna razón real que alguien pueda discernir... dejando aparte la de que eso es lo que hacen los héroes. No hay motivación, no hay moral, no hay ninguna aproximación al porqué la gente se comporta de esa manera. Tenemos que enfrentarnos a algo innegable, y es que en el mundo real el poder corrompe, y el poder absoluto corrompe de una manera absoluta. ¿Que un gran poder conlleva una gran responsabilidad? ¡Chorradas! ¡Un gran poder conlleva aparejada una gran corrupción! Así es como funcionan realmente las cosas... Nunca se ha demostrado, y en lo que llevo de vida puedo garantizarlo por experiencia propia y estar totalmente seguro de ello, que alguien se comporte de una manera completamente altruista... sobre todo si les proporcionas un arma de un calibre realmente grande.»

Chaykin explica que la realidad ha tenido una influencia enorme sobre sus cómics.

«Soy un gran creyente en el mundo real. Vivo aquí –dice–. Políticamente hablando, soy un liberal que lee un amplio espectro de pensamiento social y político. El hecho de que yo lea es lo que me diferencia de un gran número de fans y talentos del cómic. Me gusta incorporar lo que sé acerca de la vida real a lo que hago.»

Una gran parte de la obra de Chaykin refleja el mundo real, pero aún así admite que tiene que hacer ciertas concesiones para poder mezclar todo eso con el género de superhéroes.

«Si los cómics tuvieran que soportar que les impusieran reglas del mundo real, la inmensa mayoría no se sostendría en pie ni un segundo –anuncia–. Cuando empiezas a analizar los personajes de cómic y sus universos, lo habitual es que te quedes frenado en seco apenas llegas al punto de referencia de la motivación. ¿Qué razón tienen esos personajes para hacer lo que hacen? Hace un par de años se armó un gran revuelo cuando un fanzine se refirió a la gran mayoría de cómics llamándolos "melodramas"; pero el hecho es que, por definición, la gran mayoría de cómics son melodrama... drama sin motivación. El cómic de superhéroe más honesto, y prácticamente el único cómic de superhéroe honesto que existe en la actualidad, es *Marshal Law*. Ese cómic se toma en serio lo que esos tipos están haciendo y el por qué lo hacen, y habla muy claro sobre todo eso.»

Chaykin está de acuerdo en que *Power & Glory* es su reacción a todo lo que ha visto en el campo de los superhéroes.

«Yo era un fan Marvel... Llegué a Marvel desde DC, y de niño sólo leía cómics de superhéroes –dice–. No descubrí otras clases de cómics hasta bien entrada mi adolescencia.

»Cuando los viejos propietarios de las tiendas de cómics de mi barrio murieron y fueron sustituidos, los que les sustituyeron eran jóvenes fans de los cómics de superhéroes, y lo que hicieron básicamente esos fans fue eliminar otras clases de cómics. Ese ha sido uno de los grandes factores que han contribuido a la popularidad continuada de los superhéroes.

»Básicamente, el fandom ha tenido cuatro fases. El primer fandom fue el fandom de la E.C., y cuando lees las cartas publicadas en las secciones de correspondencia de la E.C. ves que todo está impregnado de una cierta cualidad juvenil, pero aun así también puedes leer cartas escritas por hombres y mujeres, chicos y chicas, que se sienten cómodos y que están acostumbrados a comunicarse y a mantener correspondencia usando las palabras, el lenguaje y las letras escritas. La segunda fase del fandom llegó con tipos como Roy Thomas, Biljo White y Jerry Bails, que fueron grandes fans de los cómics de la Golden Age y que también aplaudieron lo que Julie Schwartz estaba haciendo en la DC a finales de los años cincuenta y comienzos de los años sesenta... la llamada Silver Age. La tercera fase del fandom llegó con el grupo en el que yo me encontraba, el fandom Marvel. Lo que tenemos ahora es el fandom post Marvel, que consiste básicamente en tipos que coleccionan cromos unidos con grapas.»

Chaykin despliega su arte en un mundo donde los malos son malos y los buenos pueden ser peores.

Chaykin admite que le preocupa la falta de profundidad, sutileza e historia de que dan muestra algunos de los cómics más populares entre los fans, esos mismos cómics que también han atraído a los especuladores.

«Cuando fui por primera vez a la Costa Oeste, hablé con un ejecutivo de un estudio cinematográfico que tenía una actitud bastante condescendiente hacia los cómics. Recuerdo que en un momento dado le dije que mi público leía... pero ahora eso ya no es verdad. Los tipos que compran los cómics de Howard Chaykin tienden a leerlos, y eso se debe a que desde el punto de vista de un coleccionista está muy claro que lo que hago no merece ser comprado. Me encantaría que no fuera así, pero no me doblego ante los gustos del público.

»No le digo al público lo que quiere oír: le digo lo que creo que necesita oír. No creo en los cómics como proceso democrático. Hace años estaba en una convención, y de repente un fan se levantó y dijo que no le gustaban las miniseries porque no podía escribir y enviar las cartas lo bastante deprisa como para afectar el desarrollo de la historia. Eso me dejó asombradísimo. ¡Me encantó! No estoy metido en esto para rascarme la barriga», dice.

Chaykin admite que siente cierta frustración al ver cómo ciertos cómics relativamente huecos del estilo «cromos» venden más de un millón de ejemplares, mientras que material más interesante y cuidado suele ser pasado por alto.

«Lo que me resulta más frustrante es que no hay nadie que haga cosas capaces de cabre-

" Today, a NEW American HERO explodes across the star-spangled sky--
" --A new AMERICAN solution to the problems of the NEXT American century.
"GOD bless (choke) the USA--"

«Lo normal es que el héroe de cómic sea un héroe porque la historia dice que lo es», explica Chaykin.

«Producir la clase de trabajo que te deja reconfortado y te hace sentir que todo va bien no me interesa en lo más mínimo», observa Chaykin.

Todas las ilustraciones: Por y Copyright 1993 Howard Chaykin/Cortesía de Malibu

arme –dice–. Hay un montón de tipos que están ganando mucho más dinero que yo, y eso me cabrea, pero me gustaría que hubiera alguien que hiciera cosas con las que pudiera competir. De vez en cuando compro unos cuantos cómics-cromos, y siempre me parece que no son más que una extensión de los fanzines, y lo digo en el sentido de lo que hacen es diametralmente opuesto a lo que me enseñaron a hacer. Son "falsos cómics", cómics que se limitan a fingir y engañar...

»Hace un par de años, Dwight Decker escribió un artículo en un fanzine en el que decía que los cómics y la lucha profesional están directamente relacionados, y le creí... Sí, pienso que es verdad. La lucha profesional no es un deporte, sino un juego en el que los luchadores se limitan a fingir que pelean, y los cómics han llegado a ser exactamente lo mismo. Cuando me fijo en los cómics contemporáneos que hacen furor, veo que pueden prescindir de la continuidad porque nadie los lee. Pero... Eh, que el público siga creyendo que se hará rico coleccionando millones y millones de ejemplares de esos títulos, y que me dejen seguir llegando a un público que está interesado en el contenido.»

La nueva línea de Bravura, que incluye a Jim Starlin, Dan Jurgens, Dan Brereton, Gil Kane y Steven Grant, ha conseguido que Chaykin vuelva a encontrar apasionante el cómic.

«Resulta muy agradable poder trabajar con tipos cuya obra respeto y no tener que pedir disculpas por estar trabajando con éste o el de más allá –dice riendo–. Conozco a Starlin desde que éramos adolescentes, y lo mismo ocurre con Walt Simonson. Trabajé con Gil Kane cuando yo estaba empezando: cuando tenía diecinueve años era ayudante de Gil... Estoy hablando de gente que escribe y dibuja cómics para ser leídos, de gente que opina que las imágenes de los cómics son imágenes con un valor literario. Ojo, eso no equivale a un juicio de calidad sobre el valor literario, pero estamos hablando de una imagen que cuenta una historia, y eso es lo principal y lo que nunca debe ser olvidado.»

La más reciente oleada de cómics controlados por sus creadores –la gama Bravura incluida–, parece surgir de la creación de Image. Chaykin observa que, desde que trabajó para Star Reach en los años setenta, siempre ha tenido el control de los derechos de sus cómics.

«La idea de que los derechos sean del creador no tiene nada de nuevo para mí –dice–. La idea de un grupo de gente que se dedica básicamente a crear imitaciones de los X-Men y un número interminable de superhéroes con nombres estúpidos y que controla los derechos de lo que crea... Bueno, mejor para ellos, pero no me impresiona.»

Según Chaykin, los superhéroes siguen funcionando para muchos de los lectores de hoy, pero por las razones equivocadas.

«Se sienten completamente impotentes y totalmente incapaces de producir cualquier efecto sobre su mundo, y la solución más sencilla es recurrir a un superhéroe. Como ya he dicho en más de una ocasión, los fans de los cómics desean con todas sus fuerzas creer en el concepto del bien y el mal absolutos. ¡Por desgracia, y diga lo que diga Steve Ditko, en el mundo real las cosas no funcionan así!

»Producir la clase de trabajo que te deja reconfortado y te hace sentir que todo va bien no me interesa en lo más mínimo. Hay un montón de tipos que pueden hacerlo... Básicamente, la inmensa mayoría de cómics de la actualidad son cómics *Archie* con trajes de superhéroe. Estoy intentando llegar a un público que va al cine, que lee libros y que está interesado en la narrativa visual. Me limito a lanzar mi obra al mercado, y luego espero que el público la encuentre.»

· COMIC NACIONAL
Y DE IMPORTACION
· JUEGOS DE ROL
· TEBEO ANTIGUO
· GRAN STOCK
· SERV. CORREO

AteneO
COMICS · ROL

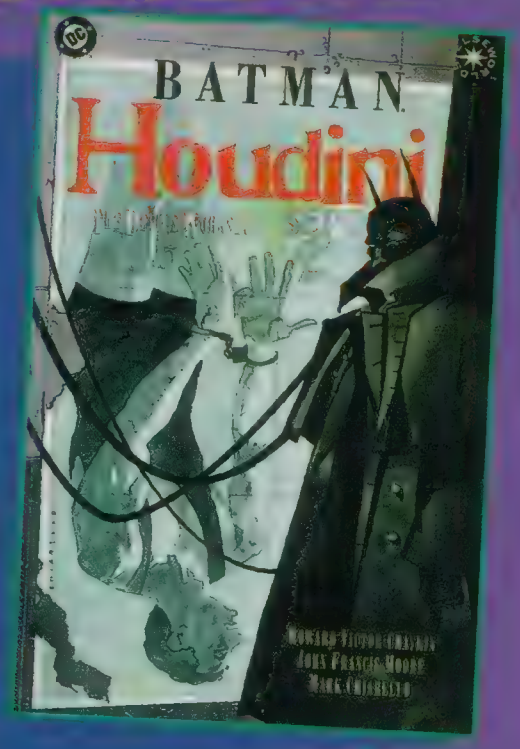
COMPRA · VENTA
C/. Portugal, 36
Tel.: 96- 592-30-40
ALICANTE

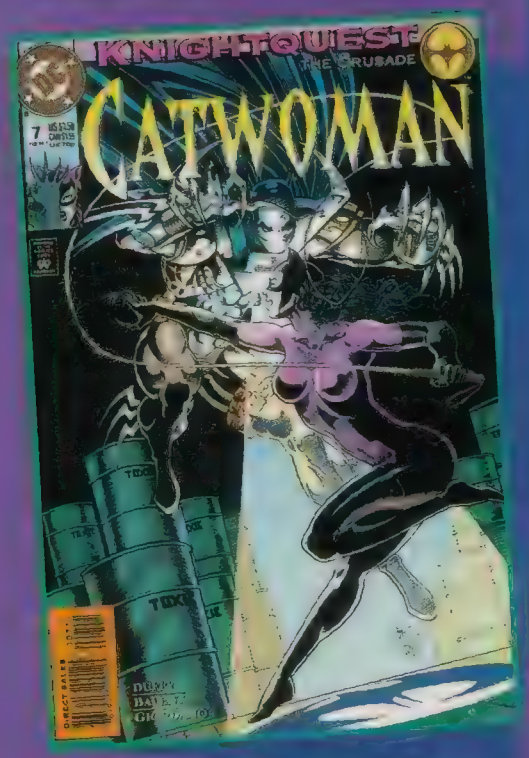
VISIONES DE LA LEYENDA

BATMAN Y HOUDINI ... ATRAPADOS EN EL TALLER DEL DIABLO

Chaykin/Moore/Chiarello

Número Especial en Formato Prestige 56 págs. **775 Ptas.**





UN CHOQUE EXPLOSIVO: ¡CATWOMAN CONTRA EL NUEVO BATMAN

Duffy/Moench/Balent/Manley

Volumen en Edición de Lujo 100 págs. **850 Ptas.**

ediciones zinco

Mark Schultz sigue con sus asombrosas historias de

Cadillacs & DINOSAURIOS

Por S. C. RINGGENBERG

Mientras la serie de dibujos animados *Cadillacs & Dinosaurs* de la CBS se abre paso a rugidos entre la programación televisiva, Mark Schultz –el creador de *Xenozoic Tales*, el cómic que inspiró *Cadillacs*–, probablemente no puede evitar tener la sensación de ser una víctima de su propio éxito.

Su carrera está progresando cada vez más deprisa con la aparición de la serie televisiva *Cadillacs*, una versión en cómic editada por Topps y toda una gama de productos nuevos que incluyen muñecos articulados y Cadillacs de juguete de la firma Tyco, ropa, nuevas golosinas e incluso tatuajes adhesivos temporales. Pero el trabajo extra que supone el tratar de tomar parte en todas esas nuevas derivaciones ha demostrado ser bastante duro para el concienzudo y meticuloso Schultz.

«En estos momentos voy muy despacio –admite Schultz con expresión melancólica–. Con todos los acuerdos a que estamos llegando, la serie televisiva, el otro cómic que acaba de empezar y el resto de asuntos de comercialización que se han estado desarrollando... Bueno, todo eso consume mucho tiempo. Durante el último año mi vida se ha centrado bastante en esas cosas, pero ahora la serie por fin está en el aire y puedo volver a concentrarme en mi cómic.»

La aportación de Schultz a *Xenozoic Tales* se ha limitado a sólo doce números más algunas ilustraciones para serigrafías de edición limitada, promoción de los productos y camisetas, pero parece ser que la elevadísima calidad del trabajo de Schultz ha tenido el efecto de inspirar a otros.

Ilustración: Por y Copyright 1993 William Stout/Cortesía de Topps

Diseño y maquetación: Len H. Leake

De la mente de Mark Schultz surge la Era Xenozoica, una época en la que el pasado choca con el futuro y los Cadillacs y los dinosaurios recorren las llanuras.

Ilustración: Dick Giordano/Coloreado: Anthony Tollin/Cortesía de Topps

En lo que respecta al *Cadillacs & Dinosaurs* de Topps, Schultz es un mero asesor. «Roy Thomas [el guionista] ha estado trabajando todos los detalles conmigo.»

Nelvana, la firma de animación canadiense que ganó un Emmy por la serie de dibujos animados *Beetlejuice*, se encarga de llevar *Cadillacs & Dinosaurs* a la pantalla del televisor; y como para subrayar el compromiso con la calidad que impulsa a Nelvana, la serie puede presumir de un acabado magnífico gracias a que tiene veinte mil celulas de animación más por episodio que una cualquier otra serie de dibujos animados al uso. Además cada episodio cuesta cuatrocientos treinta mil dólares, lo que convierte a *Cadillacs* en una de las series animadas más caras de la mañana de la televisión.

Los historiales del grupo creativo que está detrás del *Cadillacs & Dinosaurs* televisivo también son impresionantes. Sasha Harari, el responsable de producción en *The Doors* (ídem), de Oliver Stone, es el productor de la serie. Steven de Souza, que ha escrito los guiones de *The Running Man (Perseguido)* y *48 HRS (Límite, 48 horas)*, escribió la Biblia de la serie *Cadillacs & Dinosaurs* y el piloto, «Rogue», que estaba basado en uno de los primeros números del *Xenozoic Tales* de Schultz.

La serie *Cadillacs & Dinosaurs* empezó a emitirse esta temporada de 1993, pero las negociaciones para una versión animada de *Xenozoic* ya tenían varios años de existencia. Schultz y Denis Kitchen, de la editorial Kitchen Sink, ya habían firmado un acuerdo con Galactic Entertainment para conceder licencias sobre *Xenozoic Tales* a otros medios. En ese momento, como explica Schultz, «Galactic empezó a hablar con varios estudios de animación para tratar de interesarles en el proyecto. Nelvana demostró ser el que lo entendía mejor y llegamos a un acuerdo». Pero después de haber firmado el acuerdo, el trabajo apenas acababa de empezar...

«Había que escribir un guión y presentarlo a las cadenas de televisión. Steven de Souza, uno de nuestros productores ejecutivos, escribió el piloto y se lo presentó a la CBS a comienzos de diciembre del año 1992; y por una razón u otra, la decisión de si se unían al proyecto o no siempre se retrasaba.» Los últimos días de 1992 iban transcurriendo y Schultz se iba sintiendo cada vez más tenso cuando por fin llegó la decisión de la CBS. «La víspera de Navidad por fin tomaron la decisión de que sí, iban a darle una oportunidad a la serie.

»En cuanto la CBS dio luz verde, la gente de Galaxie, Kitchen y yo empezamos a reunirnos con el personal de Nelvana en Toronto para determinar qué dirección debíamos seguir, cómo serían los guiones y qué aspecto general tendría la serie. Hasta el momento todo se ha desarrollado en un ambiente de gran cooperación», observa Schultz con evidente alivio.

Como creador original, Schultz tiene poder de veto sobre la serie televisiva, pero ha decidido ser muy cuidadoso a la hora de ejercitarlo.

«Sobre el papel puedo usarlo un montón de veces, pero si quiero ser realista debo decir que quiero trabajar con Nelvana. Las cosas no se están haciendo siempre tal y como yo las haría, pero aún así está claro que esas personas saben hacer su trabajo y he de confiar en ellas.»

Pero Schultz sí insistió en dejar claras algunas cosas...

«Me mostré inflexible en cuanto al aspecto de los dinosaurios –dice–. No queríamos los dinosaurios que van arrastrando la cola de antes... Queríamos que tuvieran el aspecto de los dinosaurios de las teorías de la actualidad, con las colas alejadas del suelo y un aspecto más agresivo y horizontal.»

Pero incluso con los cambios y las simplificaciones que ha sufrido su idea original, Schultz sigue estando impresionado ante los resultados.

«Lo que más me asombra y de lo que me siento más satisfecho es que el espíritu sigue estando ahí. Las situaciones son manejadas de tal manera que los personajes prefieren utilizar el cerebro a dar puñetazos, y la preocupación por el medio ambiente y por lo que está bien y lo que está mal y por la moral sigue siendo comunicada a través de las historias.

«¿Llegaré alguna vez a ser lo bastante rápido como para poder dibujar más de dos o tres números al año?», se pregunta Schultz. Dada la asombrosa calidad de sus dibujos a lápiz (reproducidos aquí), la verdad es que lo dudamos.

«Decir que tus personajes cobran vida propia es un tópico, pero tiene algo de verdad», afirma Schultz refiriéndose a Jack Tenrec y Hannah Dundee.

Todos los personajes e ilustraciones de Cadillacs & Dinosaurs: Copyright 1987 1988, 1990 y 1994 Mark Schultz

Es francamente maravilloso que hayan logrado conservar todo eso, sobre todo teniendo en cuenta que se trata de una serie de dibujos animados para la mañana del sábado...»

En lo que respecta a los guiones del nuevo cómic *Cadillacs & Dinosaurs* de Topps que ha iniciado su publicación hace poco, Schultz sólo tiene tiempo para trabajar como asesor, pero está muy satisfecho de los creadores que Topps ha contratado.

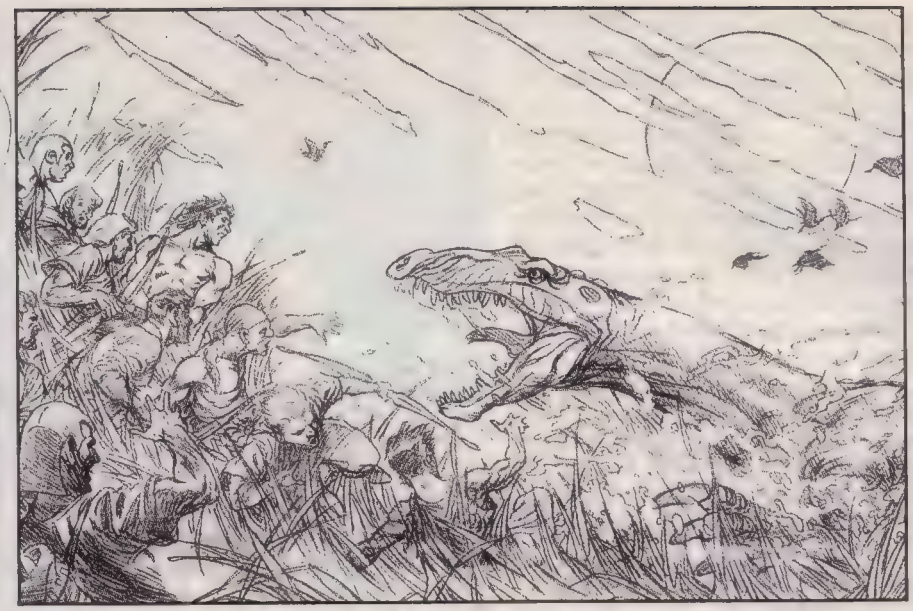
«Sí, estoy muy interesado en el proyecto... Roy Thomas está escribiendo los guiones y ha estado trabajando todos los detalles conmigo.»

En cuanto a las historias del cómic de Topps , Schultz las describe diciendo que se encuentran a medio camino «entre la serie de dibujos animados y mi cómic, pero también habrá algunas cosas relacionadas con la serie. Los malvados cazadores furtivos de la serie de televisión aparecerán con regularidad».

Schultz explica que *Cadillacs & Dinosaurs* será publicado como una serie de historias que abarcarán tres o cuatro números cada una.

«Topps siempre quiere disponer de historias completas. No creo que quieran

Sí, las chicas de la Era Xenozoica son realmente impresionantes.



«Las historias han evolucionado desde el final sorpresa típico de la E.C. hasta ser una aventura épica continuada», revela Schultz.

Todos los dibujos a lapiz de Cadillacs & Dinosaurs: Por y cortesia de Mark Schultz.

convertirlo en una especie de serial interminable... Lo que han dejado muy claro es que quieren historias a contar en tres números con un final cada tanto tiempo.

»Los primeros tres números están siendo dibujados y entintados por Dick Giordano, y están quedando maravillosamente –dice Schultz con obvio entusiasmo. Giordano también se encargará de las cubiertas para la edición de venta en tiendas especializadas de esos números, mientras que las cubiertas de la edición para la venta directa están siendo dibujadas por William Stout, el legendario creador de dinosaurios–. Resulta evidente que Bill Stout ha sido una de mis grandes influencias, sobre todo a la hora de dibujar dinosaurios; y el que le le interesara dibujar las portadas supuso una gran alegría para mí.»

Schultz ha sido dibujante comercial y concibió la Era Xenozoica, en la que la humanidad debe luchar por su supervivencia en las ruinas de una Tierra postapocalíptica donde hay dinosaurios y otras formas de vida más misteriosas, a comienzos de los años ochenta. Enseñó su primera historia al editor Denis Kitchen, y la reacción de Kitchen fue muy positiva. Schultz entró en el mundo del cómic en otoño de 1986 con la publicación de la primera Historia Xenozoica en el número 8 de *Death Rattle*, y en febrero Schultz ya tenía un título propio, *Xenozoic Tales*. A pesar de que cada vez tardaba más en aparecer, la meticulosa atención que Schultz presta al detalle tanto en sus dibujos como en sus guiones le ha permitido conservar un público fiel y los elogios de la crítica y los premios no han parado de llegar. Desde 1989, Schultz ha ganado cuatro Premios Harvey y dos Premios Eisner.

Schultz dice que le gustaría aumentar su producción, pero se ha comprometido consigo mismo a trabajar utilizando un estilo muy detallado de realismo dinámico que consume mucho tiempo.

«¿Llegaré alguna vez a ser lo bastante rápido como para poder dibujar más de dos o tres números al año? No, no lo creo... Lo he intentado, y he quedado muy descontento de los resultados. Aunque no tuviera ninguna distracción aparte de la serie, la verdad es que para los patrones de la industria del cómic seguiría siendo increíblemente lento.»

Schultz está muy interesado en sus nuevas aventuras en el terreno de la televisión y la comercialización, pero también admite lo mucho que le duele no poder trabajar en su primer amor: el cómic que ha provocado toda esta atención.

«Sigo disfrutando muchísimo con él y me frustra no ser capaz de trabajar más deprisa de lo que lo hago. Tengo montones de ideas que no puedo expresar porque soy lentísimo a la hora de dibujar.»

Uno de los viejos axiomas de la escritura afirma que toda acción ficticia es impulsada por los personajes, y en el caso de Schultz esto es literalmente cierto.

«Al principio yo diría que las ideas de mis historias dictaban una gran parte del comportamiento de los personajes, pero a medida que me he ido sintiendo más familiarizado y cómodo con los personajes... Bueno, ya sabes que decir que tus personajes cobran una vida propia es un tópico muy repetido, pero tiene una parte de verdad. Ahora los personajes definen lo que ocurre en las historias. A medida que voy averiguando más cosas sobre ellos, los personajes me van sugiriendo nuevas ideas. Me digo que sería interesante poner a Jack en determinada situación para ver cómo reacciona, o que el

Schultz opina que la historia del número 13 de *Xenozoic Tales* recuerda bastante a «The Most Dangerous Game», un relato ya clásico donde el hombre se convierte en presa.

personaje de Hannah tiene un defecto que resultaría divertido explotar, y luego dejo que se las arregle para salir del lío.»

Schultz explica que las historias más orientadas hacia los personajes de los guiones más recientes de *Xenozoic* son «algo totalmente deliberado, porque siempre he sido un gran admirador de tipos como Will Eisner o Harvey Kurtzman, y ellos utilizaban mucho esa clase de historias».

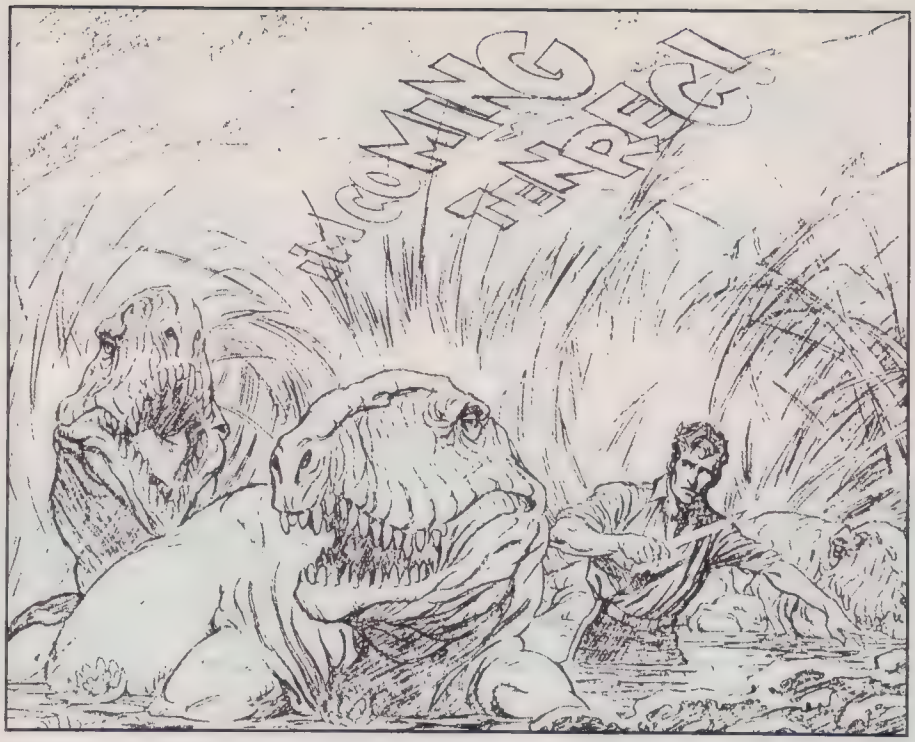
Xenozoic Tales también ha cambiado en otros aspectos.

«Las historias han evolucionado pasando de ser la clase de sorpresa final típica de la E.C. a una especie de aventura épica que se va continuando.»

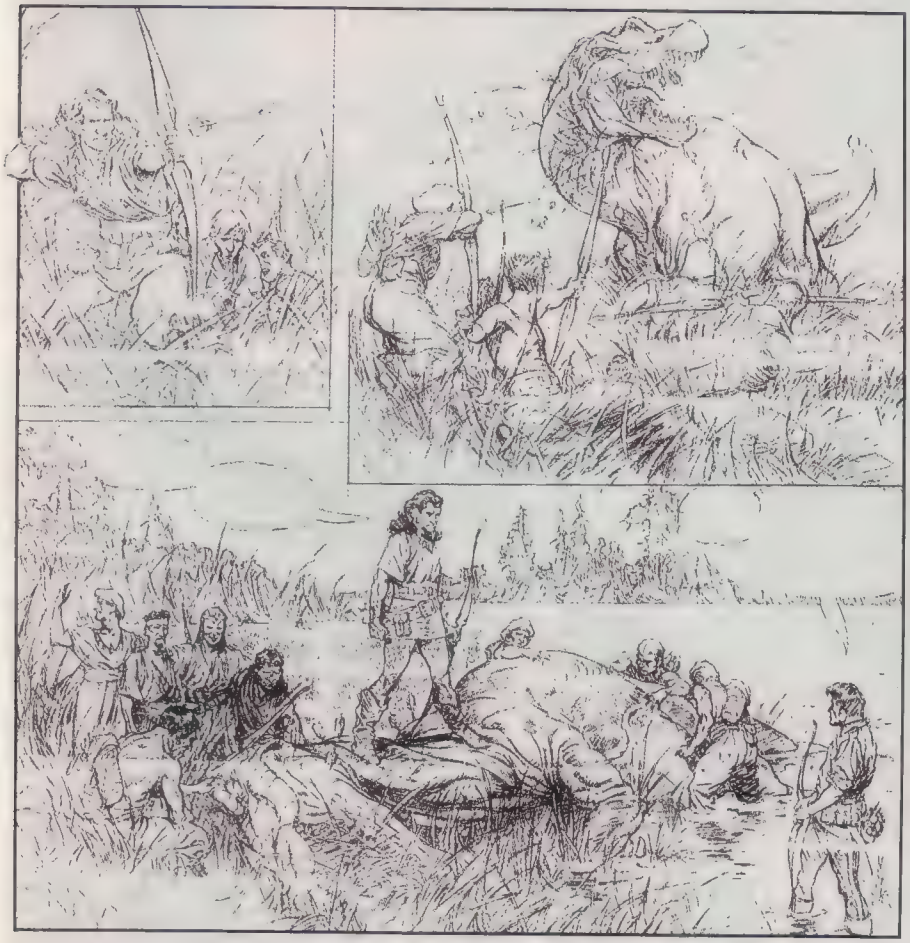
En estos momentos Schultz está trabajando en el número 13 de *Xenozoic Tales*; y aunque no quiere revelar demasiado sobre la historia antes de que se publique, sí está dispuesto a adelantarnos algunos detalles del argumento y compara la historia con «The Most Dangerous Game», ese clásico del relato de aventuras en el que un loco caza presas humanas en una isla. ¿Y aparte de esa referencia...?

Schultz planea seguir adelante con *Xenozoic Tales* sin importarle el tiempo que tarde en sacar un número.

«Para mí, *Xenozoic Tales* es un proyecto continuado a largo plazo, algo que aspira a llegar a la perpetuidad de una manera muy parecida a lo que hizo Harold Foster con su Príncipe Valiente. He creado deliberadamente un mundo que no me deja atrapado en una sola clase de historia precisamente porque quería impedir que acabara aburriéndome al tener que repetir lo mismo una y otra vez, y mientras la gente siga queriendo leerlos yo seguiré queriendo hacer más números.»



Para el cazador del Xenozoico una presa es una presa tanto si es un animal... como si es un ser humano.



En un mundo donde los hombres tienen que codearse con los dinosaurios, la adaptación exige recorrer un camino muy largo y muy duro del que pocos saldrán enteros.

Además de ir mostrando el mundo de la Era Xenozoica, los planes para el futuro de Schultz incluyen trabajar en un proyecto con uno de sus héroes artísticos, Al Williamson.

«Hace cosa de año y medio, Al fue a ver a Tom De Falco [el editor en jefe de Marvel Comics]. "Si hay una cosa en la que esté realmente interesado –le dijo–, es volver a dibujar *Flash Gordon*. ¿Hay alguna manera de que puedas conseguir los derechos?" Bueno, Marvel le consiguió *Flash Gordon* y Al me ha pedido que escriba los guiones... Y me quedé pasmado, claro. Trabajar con Al Williamson y *Flash Gordon* es algo con lo que todos hemos soñado.»

Aparte de *Flash Gordon*, que empezará a editarse a finales de 1994 o comienzos de 1995, Schultz no tiene planes concretos para ningún nuevo proyecto, aunque nunca anda escaso de ideas.

«Tengo varias ideas para novelas gráficas, historias completas que me encantaría poder desarrollar algún día, pero... Bueno, el gran problema es encontrar tiempo para ellas.»

Pero de momento, mientras *Cadillacs & Dinosaurs* avanza rugiendo hacia una cita con la Era Xenozoica, el futuro de Mark Schultz parece tan ilimitado como su imaginación.

PRONTO EN TU PROVEEDOR HABITUAL UNA NUEVA

Guía del Juego de Rol

¡ESTA VEZ DEDICADA AL UNIVERSO DE BATTLETECH!

TRABAJAR EN EQUIPO

Por HARLEY JEBENS

«Siempre empiezo partiendo del personaje –dice Bob Harras, guionista de *Los Vengadores* y editor responsable de *X-Men*, *X-Factor* y *X-Force*, la familia de títulos de los X-Men–. Si un cómic tiene éxito, para mí lo tiene debido al personaje; pero si no gira alrededor de gente que te interese, entonces no tendrás un cómic.

»Durante muchos años los Vengadores han tenido a grandes dibujantes como Neal Adams y John Buscema. Tom Palmer lleva mucho tiempo entintando la serie, y creo que su estilo es muy peculiar y reconocible. Pero lo más importante de los Vengadores es que al principio todo giraba alrededor del Capitán América, Hulk y demás, y el enfoque habitual era: "Oh, todos esos tipos tienen sus propios títulos, y ahora se reúnen en la serie de su serie común." Después la cosa cambió muy deprisa cuando la historia se centró en Mercurio, la Bruja Escarlata, Ojo de Halcón y el Capitán; y creo que entonces fue cuando se volvió realmente interesante, porque era un cómic sobre personajes que no habías visto antes y porque trataba sus vidas.

»A medida que los Vengadores iban evolucionando, aparecieron y desaparecieron nuevos héroes y empezamos a tener la sensación de que ser un Vengador era algo magnífico, y que formar parte de ese grupito de personas que estaban muy, muy unidas entre sí y que cuidaban las unas de las otras era algo digno de ser vivido. Creo que los lectores captaron todo eso y que les gustaba mucho. Puede que el cómic perdiera una parte de su popularidad cuando esa vaga impresión de que ser un Vengador era ser algo especial se perdió también.

»Siempre he pensado que los Cuatro Fantásticos y los Vengadores eran los superhéroes más famosos del Universo Marvel. Los Vengadores aparecen en la portada de la revista *People* porque son los superhéroes que gustan a todo el mundo, mientras que de los X-Men y de otros personajes siempre se habla en voz baja y no se está muy seguro de que existan.

»Así pues, a cierto nivel, los Vengadores son los superhéroes que mejor caen al público y los más famosos. A otro nivel, son o deberían ser el grupo al que los nuevos héroes o incluso algunos personajes ya veteranos aspiran a pertenecer debido a que es un

Todas las ilustraciones: Steve Epting/Tom Palmer.

Volver a reunir a los Vengadores es una tarea que encanta a Bob Harras.

Todos los personajes e ilustraciones: Marca registrada y Copyright 1993 Marvel Entertainment Group.

ALL RIGHT, TROOPS! WE'RE IN!
NOW LET'S HEAR IT FOR THE SWORDSMAN, FOR THE VISION--
--AVENGERS ASSEMBLE!
KINDA CORNY, BUT STILL EFFECTIVE.

Harras espera conseguir que los Vengadores sean «más vengativos y que estén menos a la defensiva».

grupo bastante único. En ciertos aspectos, si te cònviertes en un Vengador se puede decir que has logrado la máxima aspiración de un superhéroe.

»Esa identificación que experimenta el lector también puede tener su lado malo. Si los Vengadores lo tienen todo, ¿para qué leer sus cómics? Tienen esa mansión en el East Side de Manhattan, tienen ese reactor privado... Son presentados como personas famosas, y lo tienen todo; y siempre he opinado que no hay nada más aburrido que la gente que lo tiene todo. Lo que debes hacer es crear tensiones entre los personajes para que puedas ver que los problemas existen incluso entre la gente que se supone "lo tiene todo". Lo que has de hacer es buscarles dificultades.»

Llegados a este punto, parece apropiado echar un vistazo a la historia pasada de los Vengadores para tratar de comprender qué los hace tan especiales y averiguar qué hace tan deseable ser un Vengador. En 1963 Stan Lee y Jack Kirby hicieron que un plan del malvado Loki saliera mal y tuviera el inesperado efecto de unir al Increíble Hulk, Thor, el Hombre de Hierro, el Hombre Hormiga y la Avispa para formar los Poderosos Vengadores (número 1). Poco después, los miembros fundadores se fueron, pero a esas alturas el Capitán América ya había sido liberado de su prisión de hielo (número 4) y se convirtió en líder del nuevo equipo (número 16).

«En el caso de el Caballero y el Capitán –dice Bob Harras–, mi objetivo no es tanto crear una rivalidad como una diferencia de opiniones.»

I AM SO SICK AND TIRED OF YOU LORDING OVER THE REST OF US, ROGERS!
WHO DIED AND MADE YOU KING OF THE HILL, HUH? WHO?!
DANE...?
WHAT ARE YOU TALKING ABOUT, AVENGER?
LET'S TALK THIS OUT AND--

Desde aquel entonces, los miembros han llegado y se han ido, y el romance entre la Visión y Wanda Maximoff floreció hasta terminar en matrimonio y se marchitó cuando la Visión perdió su personalidad. La naturaleza petulante y los celos de Mercurio acabaron transformándose en odio cuando se convirtió en enemigo de los Vengadores durante algún tiempo. Los lectores han presenciado las disputas por el liderazgo del grupo surgidas entre el Capitán América y Ojo de Halcón, y han visto madurar y desarrollarse a Ojo de Halcón hasta el punto en que pudo obtener el respeto de todo un equipo de Vengadores de la Costa Oeste. Los miembros fundadores han regresado al equipo, y han vuelto a irse. Mantis se unió a los Vengadores, lo que produjo un cuadrado romántico cuyos vértices eran ella, el Espadachín, la Bruja Escarlata y la Visión. Después Mantis consiguió enemistar al equipo con Kang, el conquistador viajero del tiempo, porque en su calidad de Madonna Celestial estaba destinada a dar a luz al ser más poderoso del universo.

Buenas historias sobre personajes interesantes. Eso es lo que atrajo a Harras a los Vengadores como lector, y eso es lo que intenta ofrecer ahora que es su guionista. En consecuencia, no debería sorprender a nadie que Harras cree historias de los Vengadores llenas de resonancias clásicas.

«La Visión y su relación con la Bruja Escarlata era una de las cosas que me fascinaban cada mes –recuerda–. Mantis y el Espadachín... toda esa línea argumental era asombrosa. En mi opinión, la guerra entre los kree y los skrull fue una de las mejores historias jamás publicadas. Eran buenas historias sobre personajes interesantes, y creo que eso siempre será insuperable.»

Aunque los Vengadores de Harras –el Capitán América, la Visión, el Caballero Negro, Hércules, Sersi, Viuda Negra y Crystal–, son bastante distintos a los Vengadores que se han visto en el pasado, Harras está recurriendo al pasado del equipo para forjar su futuro en el XXX aniversario del título.

«Creo que todo el mundo está convencido de que el Capitán América es la quintaesencia del Vengador, y eso se debe a la enorme fe que tiene en el equipo; pero pienso que la Visión es un personaje que es una parte tan básica de los Vengadores que a menudo se tiende a dejarlo de lado. A veces también puedes pasar por alto el porqué el Capitán América es la quintaesencia del Vengador. Volvió de la Segunda Guerra Mundial y fue despertado, y en cierta manera se podría decir que los Vengadores fueron como un cable al que se agarró. Los Vengadores dieron un foco a su vida.

»Estoy jugando con el hecho de que los Vengadores son muy importantes para Steve Rogers porque le dieron un poco de cordura cuando volvió, pero puede que llegue el momento en el que algunos miembros del grupo digan que no quieren seguir siendo el foco de su vida y que quieren seguir adelante por su cuenta. Creo que lo que debes hacer es fijarte en cosas como que el Capitán América sea la quintaesencia del Vengador y preguntarte por qué lo es, y por qué siente una devoción tan grande hacia el equipo; y luego has de jugar con todo eso.

»Francamente, si entrara en un grupo como los Vengadores y hubiera un tipo como el Capitán que siempre me estuviera diciendo lo que he de hacer, me temo que al final tendría que plantarle cara. "Bueno, permíteme que te explique lo que significa esto para mí –tendría que decirle–. Tengo unos motivos y unas razones tan válidas como las tuyas, Capitán..." Es un tema importante, y hay que empezar a tratarlo.

Magneto juega un papel muy importante en el crossover Vengadores/X-Men.

»Con la Visión ocurre exactamente lo mismo. Tenemos a un hombre o, mejor dicho, a un androide que ha estado con los Vengadores casi continuamente desde que fue creado; y creo que tienes que pensar por qué sigue con ellos. Sí, durante una temporada estuvo con ellos debido a Wanda, y ahora eso se acabó o al menos se ha acabado de momento... Lo que has de hacer es averiguar por qué sigue con el grupo. ¿Sigue con ellos porque en todo el mundo no hay nadie más que esté dispuesto a aceptarle, o lo hace por amistad?»

Según Harras, formar parte de los Vengadores tiene un significado determinado para cada miembro del grupo.

«Creo que para la Visión el grupo es un ancla –dice–. Está realmente convencido de que no hay otra existencia para él. Es un personaje muy solitario... En ciertos aspectos, la idea de abandonar a los Vengadores casi le da miedo. No tiene ninguna definición de cómo podría ser su existencia fuera del equipo.

»Hércules disfruta de la camaradería. Casi le recuerda... bueno, digamos que a los Argonautas. Ha sido una parte del mito, y esto es un eco de todo aquello. Hércules tiene un punto de vista muy épico de las cosas, y le parece que los Vengadores son algo así como una noble fraternidad.

»Incluí a Crystal porque creo que estaba intentando compensar todos los errores que ha cometido a lo largo de su vida. Quería que la serie contara con un personaje sin mucha historia para el que todo aquello fuese nuevo, pero que también hubiera quedado establecido como personaje de la Marvel y quería mostrar qué ocurría al unirse a los Vengadores y qué efectos podía producir su presencia en los demás. Creo que se unió a los Vengadores para dejar claro cómo iba a ser su nueva vida, para decir al mundo que había vuelto al buen camino y que es una persona en la que puedes confiar. Ahora sigue con los Vengadores por otras razones. Quizá sigue ahí porque le interesa Dane [Whitman, el Caballero Negro], o quizá sólo quiere estar lejos de su familia... En cierto aspecto, sus razones son un poco más "egoístas". Está allí porque lo necesita y le resulta beneficioso.

»La Viuda Negra está allí casi como

Lilandra envía a Grito Mortal a la Tierra porque quiere ayudar a los Vengadores, pero las cosas quizá sigan un curso inesperado.

SO SHE IS GONE.
YES.
I MOURN THE INNOCENT DAYS OF MY YOUTH, AROKE...
...FOR I HAVE SENT THE AVENGERS EITHER THEIR GREATEST ALLY...
...OR THEIR GREATEST THREAT.

Diseño y maquetación: Calvin Lee.

sustituto del Capitán América cuando se ha ido... Es el personaje de mayor antigüedad que ha pasado por todas las experiencias, y que ya no va a muchas misiones porque se ha visto superada en el aspecto del poder. Es más bien la especialista en tácticas, la asesora técnica, la analista militar... Es la que mantiene la calma y no pierde el control de sus nervios.

»Creo que el Caballero Negro sigue con los Vengadores porque no tiene las cosas muy claras. Aún no sabe qué hacer con su vida. Ha tenido muchos problemas... Estuvo en las Cruzadas, y pasó muchos años siendo una estatua de piedra. Su vida amorosa ha sido un desastre... Es el tipo que dice: "Voy a dejar mi huella en las cosas. Me quedaré aquí, y voy a buscar un centro a mi vida. Quizás acabe dando forma al equipo a mi imagen..."

»En el caso del Caballero y el Capitán, mi objetivo no es tanto crear una rivalidad como una diferencia de opiniones. El Capitán es un poco "vieja guardia", y en mi opinión, el Caballero representa a la nueva guardia. ¿Quién tiene razón? ¿Quién está equivocado? ¿Tendrán razón los dos?

»Una de las cosas que más me preocupan es responder a la pregunta de qué son en realidad los Vengadores –sigue diciendo Harras–. ¿Qué hacen? ¿Vengan algo? ¿No son más que un club de superhéroes? Bueno... ¿Qué son? Empezar a hacerse esa pregunta y ver qué sale de ella siempre resulta beneficioso para los personajes. Puede que los Vengadores se vuelvan más duros. Quizá sean más "vengativos", en vez de ser un grupo defensivo. Creo que la base de las discusiones entre el Caballero y el Capitán debería ser la pregunta de qué están haciendo allí y dónde irán en el futuro. Estamos presentando el mundo real dentro del Universo Marvel, y el mundo real se está convirtiendo en un lugar más oscuro y peligroso. Los Vengadores van a tener que pensar en cómo quieren reaccionar a ese cambio. Vamos a alejarnos un poquito de la imagen del grupo de superhéroes privilegiados.»

Los Gatherers se han enfrentado con los Vengadores porque «su reparto de villanos no es muy extenso».

Un enfrentamiento entre el Capitán América y el Caballero Negro por la dirección del equipo recuerda a los conflictos de los primeros tiempos entre el Capitán y Ojo de Halcón; una situación romántica Sersi-Caballero Negro-Cristal-Mercurio recuerda la relación Bruja Escarlata-Visión-Mantis-Espadachín surgida durante la etapa de Steve Englehart como guionista de los años setenta. Harras aporta un sabor propio a los elementos que hicieron triunfar a los Vengadores en el pasado, y los remodela para el público de hoy.

Fijémonos en los Gatherers, por ejemplo. Son un grupo de criaturas con superpoderes procedentes de mundos alternativos, y todas ellas –Magdalena, Casandra, Sloth y Proctor, su líder, quien afirma ser el esposo de Sersi–, tienen sus razones para odiar a los Vengadores. Uno de los miembros era una versión de un mundo alternativo del Espadachín, quien murió a manos de Kang hace años en el Universo Marvel. Otroera una Visión de un mundo alternativo, una Visión mucho más humana –y mucho más maliciosa y licenciosa–, que cualquier androide con el que estamos familiarizados.

Y durante los próximos meses, «se resolverán definitivamente los problemas con Sersi –explica Harras–. El clímax se aproxima y la conclusión vendrá junto con el final de la línea argumental de Proctor. Todas esas cosas están muy unidas...

Harras observa que al principio no entendía muy bien qué hacía Sersi en el equipo.

BUT THEN DANE IS A REMARKABLE MAN, ISN'T HE?
DR. PYM, DR. FORSTER, IS THERE ANYTHING I CAN DO TO HELP?
SERSI.
I'M AFRAID NOT.
WE'VE DONE AS MUCH AS WE CAN FOR THE SWORDSMAN.
DR. PYM, I'D LIKE US TO BE UPFRONT WITH ONE ANOTHER...
I KNOW THE OTHER REASON YOU'RE HERE...
...IS TO EXAMINE ME...
...TO SEE IF I'M INSANE.

Averiguaremos por qué han ocurrido algunas cosas, y espero que también habrá algunas sorpresas y que no todo resultará ser como ha parecido hasta el momento.

«Si quieres que un cómic se mantenga fresco y original –dice Harras–, tienes que redefinirlo cada pocos años, y debes modernizar el aspecto y a los personajes. Tienes que fijarte en lo que está ocurriendo en el mundo y preguntarte si los personajes siguen siendo tan frescos y originales como cuando aparecieron por primera vez. Los Vengadores cambian constantemente debido a la rotación de los miembros, y eso hace que el cómic siempre mantenga un cierto nivel de interés. Si se abusa del cambio de miembros pierdes la conexión con los lectores, y entonces empiezas a perder público; pero incluso en los Vengadores, y tal como están las cosas hoy en día, tienes que preguntarte qué interesa a los lectores, qué es lo que le gusta a la gente en el "mundo real". Luego debes tratar de meter todo eso en el cómic. Cambias los trajes y pones al día los informes. Te aseguras de que nadie ocupe el mismo lugar que ocupaba hace un año en la historia o por lo menos lo intentas, porque cuando te repites empiezas a cansar.

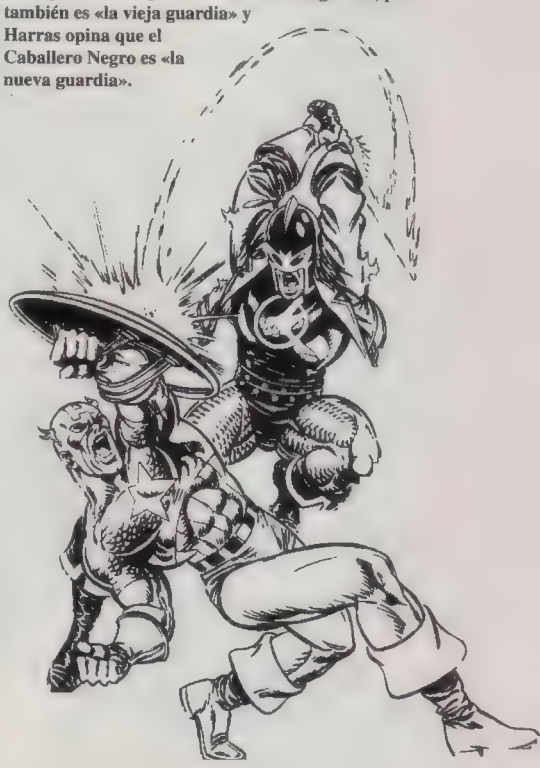
»Algunos personajes desaparecerán de la serie, ya que eso es algo que está implícito en la misma naturaleza de los Vengadores. La línea argumental Sersi-Proctor-Caballero-Crystal está a punto de terminar, y cuando eso ocurra quizá sea el momento adecuado para incorporar a unos cuantos personajes nuevos. El reparto de personajes se ha mantenido bastante estable desde hace unos dieciocho meses, y creo que eso es todo un récord para los últimos años de los Vengadores. Vamos a jugar con eso.

»Habrá nuevos desarrollos que afectarán a Crystal y a Mercurio [en el crossover Vengadores/X-Men que describe el conflicto que surge entre los dos equipos y Fabian Cortez y los Acólitos de Magneto], a Magneto y a Luna [la hija de Cristal y Mercurio]. Fabian Cortez es el hombre que traicionó a Magneto en los números 1 y 3 de *X-Men*, naturalmente... El XXX aniversario de los X-Men trae consigo el regreso de Magneto, que no ha muerto. Gran sorpresa... se ha estado escondiendo. Cortez se asusta mucho: necesita algo para defenderse de Magneto, y utilizará todo lo que pueda casi como escudo humano o ficha de regateo contra Magneto. Un escudo que le parece obvio es Luna, la nieta de Magneto, y eso acabará provocando la reunión entre los Vengadores y los X-Men; y como Mercurio ha estado involucrado con ambos equipos, es un punto focal lógico.

»Esa historia tendrá un gran impacto sobre la relación entre el Caballero Negro y Cristal, y eso llevará a una decisión por parte del Caballero... y si todo sale según lo previsto, tenemos la esperanza de que la decisión será realmente impresionante y conmovedora.

»También estamos incorporando a Grito Mortal, un personaje llegado del Imperio Shi'Ar. Lilandra la ha enviado a la Tierra para que defienda a los Vengadores contra un nuevo plan de los kree. Los Vengadores van a pagar durante mucho tiempo el precio de lo que ocurrió en la Tormenta Galáctica, cuando tomaron parte en el asesinato de la Inteligencia Suprema. Grito Mortal tiene una cierta relación de parentesco con Lilandra, y existe una razón por la que Lilandra la ha enviado a la Tierra. A cierto nivel fue una reacción del tipo "Oh, sí, quiero ayudar a los Vengadores, y necesitan a alguien que les defienda de los kree", y la otra razón puede ser que Lilandra sencillamente quiere mantenerla alejada del Imperio Shi'Ar.

El Capitán es «la quintaesencia del Vengador», pero también es «la vieja guardia» y Harras opina que el Caballero Negro es «la nueva guardia».



La historia de Proctor y Sersi va a terminar pronto, y luego aparecerán nuevos personajes.

PROCTOR CLAIMS TO BE OUR FELLOW AVENGER'S HUSBAND.
I AM HER FIRST LOVE! HER ONLY TRUE SOULMATE!
AND THUS, I KNOW WITH EVERY FIBER OF MY BEING THAT SHE MUST DIE!

Dicen que, una vez cada siglo, la Muerte se vuelve mortal por un día.

Durante 24 horas, puede tocar la vida sin tomarla.

Puede disfrutar de todos los placeres de la carne.

Y sufrir todo el dolor.

ediciones zinco

NEIL GAIMAN•CHRIS BACHALO•MARK BUCKINGHAM

MUERTE

el alto coste de la vida

Más allá del límite...

VERTIGO

DC COMICS

Death and Vertigo are trademarks of DC Comics Copyright © 1993. All rights reserved.

EL CINE Y SHE-HULK

¿Veremos a la giganta verde en las pantallas?

Por PAT JANKIEWICZ

En el año 1980, unos gángsters dispararon contra la abogada Jennifer Walters, que se salvó gracias a una transfusión de emergencia con sangre de su primo. Eso ya resultaría lo suficientemente extraño, pero como daba la casualidad de que su primo era David Bruce Banner, el Increíble Hulk, Walters se convirtió en She-Hulk e inició su propia carrera en el mundo del cómic.

Desde entonces, ha tenido la distinción de protagonizar dos series (*The Savage She-Hulk* y *The Sensational She-Hulk*), de combatir en *Secret Wars* e incluso de haber sido miembro de los Cuatro Fantásticos y de los Vengadores.

Su pariente de más edad y color esmeralda, Hulk, ha sido el héroe Marvel que ha tenido más éxito en Hollywood. Con el difunto Bill Bixby y Lou Ferrigno repartiéndose el doble papel, *The Incredible Hulk* fue una serie de la Universal TV que duró varias temporadas y que acabó engendrando varios telefilmes [la serie se emitió en España, y el piloto y varios episodios condensados se exhibieron en los cines]. La productora Gale Ann Hurd está desarrollando un largometraje *Hulk* para la Universal que utilizará efectos especiales generados mediante ordenador. A diferencia de su poderoso primo, She-Hulk nunca ha estado tan bien considerada en el mundillo del espectáculo.

Jill Sherman Donner, productora y coordinadora argumental en la serie televisiva *The Incredible Hulk*, fue la primera persona que intentó producir una serie televisiva sobre She-Hulk. En mayo de 1991, Donner escribió y produjo *She-Hulk: Metamorphosis*, un piloto televisivo de dos horas que nunca llegó a terminarse.

«Todo empezó porque New World

Ilustración John Byrne

MARVEL
THE WORLD'S GREATEST COMIC MAGAZINE!
Fantastic Four
60¢ UK 30p CAN 75¢
275 FEB
HEY GUYS--
--WHAT'S BIG AND GREEN AND HAS A STAPLE IN HER NAVEL?

Ilustraciones de She-Hulk y personajes asociados: Marca registrada y Copyright 1981, 1984, 1989, 1991 y 1994 Marvel Entertainment Group

She-Hulk llegó a unirse a los Cuatro Fantásticos. El cuarteto tampoco ha tenido mucha suerte en el cine, naturalmente.

Foto: Pat Jankiewicz.

La guionista/productora Jill Sherman Donner, veterana de la serie televisiva *Hulk*, intentó crear una serie sobre *She-Hulk*.

Pictures tenía los derechos de Marvel Comics –dice Sherman Donner–. Me telefonearon desde Nueva York y me dijeron que iban a hacer una adaptación de She-Hulk. Ya habían descartado varios guiones preliminares, y me pidieron que escribiera uno. Fue el guión que Bill Bixby [en su calidad de estrella] acabó aprobando.»

Sherman Donner se alegró mucho al poder encontrar a una She-Hulk sensacional.

«Escribí el guión y escogimos [a la mujer que ahora es] la nueva chica del calzado Nike, una modelo muy alta y hermosa cuyo nombre no recuerdo. Es jugadora de voléibol y tiene una belleza griega divinamente clásica: parecía una verdadera leona... Iba a ser nuestra She-Hulk.»

El problema se presentó a la hora de encontrar a su *alter-ego*.

«Cuando llegó el momento de escoger al equivalente femenino de David Banner [el nombre que el Bruce Banner de los cómics recibió en la serie televisiva], no conseguíamos encontrar una actriz –admite la productora–. Acabamos escogiendo a una actriz que nos pareció tenía mucho talento, pero la cadena pensó que no sería capaz de interpretar ese papel. Buscamos otra actriz que satisfaciera a los ejecutivos de la cadena, y la primera elección fue Melissa Gilbert.»

Por desgracia, Gilbert, más conocida por su papel en *Little House on the Prairie (La casa de la pradera)*, perdió la oportunidad por hablar demasiado.

«Dijo algo en un plató cuando yo estaba allí y... En fin, cuando dijo [adopta un tono desdeñoso] que alguien le había enviado un guión de "algo llamado *She-Hulk* en donde se volvía de color verde" no tenía ni idea de quién era yo, claro.

»Eso es algo que aún no he llegado a superar del todo –admite Sherman Donner–. Esa serie fue lo bastante buena para Bill Bixby. Si él pudo ver todas sus dimensiones, supongo que lo que ocurrió es que ella o su agente no comprendieron que interpretaría un personaje muy interesante. Necesitábamos a alguien como Bill Bixby, y podría haber sido Melissa Gilbert. Eso es una lección para las actrices. Hay tan pocos personajes o series televisivas escritas para mujeres que no pueden permitirse el lujo de rechazarlos de entrada, especialmente después de que Bixby y Ken Johnson [el productor] crearan un proyecto con tanta clase. Necesitábamos un gran nombre femenino, y parece ser que todos los grandes nombres femeninos a los que ofrecimos el proyecto no supieron ver lo que era en realidad.»

Después, el equipo técnico se desplazó al extranjero para iniciar el rodaje a pesar de la falta de «un David Banner femenino».

«Hicimos todos los preparativos y rodamos, ya que el trato era que volveríamos, y entonces los ejecutivos verían lo que habíamos rodado. Todo el equipo se fue al Caribe, y los únicos que nos quedamos aquí fuimos el director [Bradford May] y yo. Incluso Bill Bixby se fue allí...

»Barbara Clatman [la directora de reparto] me telefoneó a las siete de la mañana y me dijo que tenía a tres actrices más que podían interpretar el personaje de Jennifer Walters. La noche antes, el director y yo habíamos salido con nuestros respectivos cónyuges y volvimos bastante tarde. "Se acabó –dije yo–. Mañana haremos que todo el mundo vuelva a casa..."»

La falta de una Jennifer Walters hizo que el proyecto se atascara.

«Fuimos a ver a las actrices y se deci-

MARVEL COMICS
THE SENSATIONAL
SHE-HULK
$1.50 US
31
SEPT
HEY! NO FAIR!
RENÉE-- YOU SAID I COULD DO ANYTHING ON MY FIRST ISSUE!
PUT YOUR EGO BACK IN ITS BOX, JOHN.
I'M ALREADY LETTING YOU GET AWAY WITH MORE THAN I PROBABLY SHOULD ON THE INSIDE!
50 YEARS

Ilustración: John Byrne

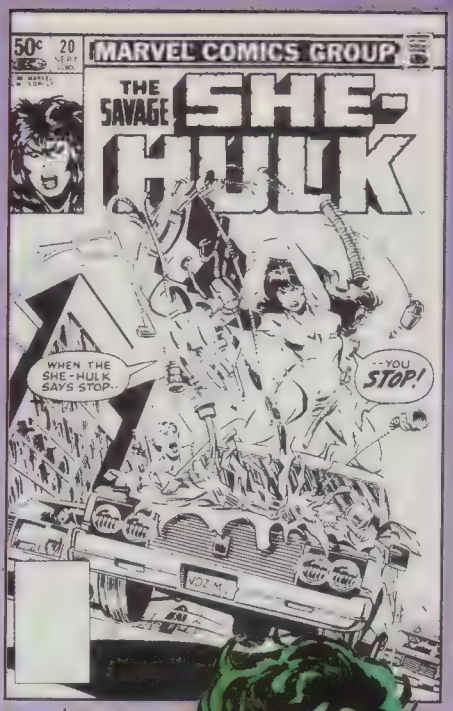


Ilustración: John Byrne y Al Milgrom

En los cómics, la heroína ha tenido dos personalidades muy diferenciadas: *The Savage She-Hulk* (25 números entre 1980 y 1982) y *The Sensational She-Hulk* (un enfoque más humorístico iniciado en 1989).

dió pararlo todo. A esas alturas ya se habían rodado cuatro días de metraje... Creo que podríamos haber obtenido un buen telefilme de dos horas, pero habíamos gastado tanto dinero en preproducción, viajes y todo lo demás que... Habría sido una de las últimas interpretaciones de Bill en el papel del Dr. Banner, y ahora no hay ninguna posibilidad de seguir desarrollando el concepto. Quizás acaben encontrando una forma de salir adelante. (En el último telefilme, *La muerte del increíble*, Bixby daba sangre a una mujer en una transfusión, pero la idea no fue aprovechada posteriormente.)

La guionista/productora recuerda con gran cariño el proyecto abortado.

«Lo mejor de todo fue que pude trabajar con Bill Bixby años después de la serie original. Llevaba algún tiempo sin ver a Bill... Yo había crecido [Donner empezó a trabajar en la serie original justo después de haber salido de la universidad] y él ya no era «Papi». Pudimos trabajar juntos, y fue una experiencia realmente emocionante.»

Sherman Donner veía a la giganta de color verde jade como una derivación televisiva lógica de Hulk.

«Mi She-Hulk había salido directamente del legado de Ken Johnson. Lo que provocaba el cambio en ella eran las emociones intensas, no meramente la ira... No hicimos trampas de ninguna clase: se trataba de un David Banner femenino y punto. Eran dos horas soberbias, porque el

Sigue estando un poco verde de envidia. Hulk, su primo, ha conseguido verse en la pantalla, pero She-Hulk todavía no.

Diseño y maquetación: Len H. Leake

Foto: Copyright 1991 New World Productions

Brigitte Nielsen se volvió de color verde para las fotos de preproducción en un segundo proyecto de *She-Hulk* en el que participaban el director Larry Cohen y el guionista Carl Gottlieb.

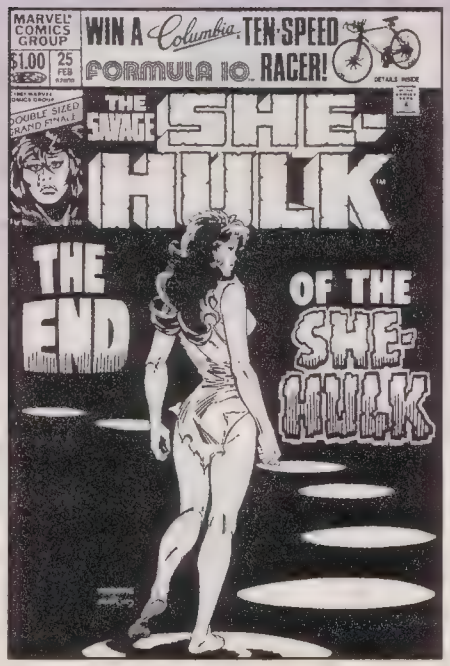


Ilustración: Mike Vosburg/Terry Austin

Sherman Donner sigue creyendo que los fans de She-Hulk todavía se llevarán alguna sorpresa.

sentimiento de culpabilidad que experimentaba Banner era terrible.

»El sabía que la chica no tenía ninguna posibilidad de sobrevivir sin su transfusión de sangre, pero después ella tenía que enfrentarse a la bestia que vivía en su interior. Era abogada, igual que en los cómics, pero no era prima de Banner. Después del piloto habría dejado de ser abogada, y habría empezado a ir de un lado a otro buscando una cura.»

Después de ese esfuerzo inacabado, *She-Hulk* languideció sin ningún nuevo intento de adaptación hasta que New World volvió a tratar de lanzar la idea, esta vez como largometraje. La hermosa Brigitte Nielsen (*Red Sonja [El guerrero rojo]*) fue elegida para interpretar al titán femenino. Larry Cohen (*It's Alive [Estoy vivo]*) dirigiría el guión de Carl Gottlieb (*Jaws [Tiburón]*). Una foto de preproducción que mostraba a Nielsen en su papel fue enviada a los medios de comunicación y publicada en varios lugares, y se anunció la fecha de comienzo del rodaje. Pero este proyecto también acabó desvaneciéndose.

El veterano guionista Gottlieb estaba muy entusiasmado con *She-Hulk* y está convencido de que el proyecto volverá a ponerse en marcha.

«Una productora llamada Tamara Assayev ha estado trabajando en él. *She-Hulk* es un proyecto muy interesante porque debes crear un universo paralelo en el que una mujer de piel verde que mide más de dos metros anda por ahí y nadie se extraña al verla. Es como si pensaran: "Ah, claro, es ella..." –dice Gottlieb, y se ríe–. La película fue diseñada como un vehículo para Brigitte Nielsen, la "reina guerrera". Creo que acabó teniendo serios problemas financieros y que están intentando encontrar alguien que les respalde, porque ya hace meses que no he tenido más noticias del proyecto. Aparte de eso, no tengo ni idea de qué van a hacer, porque dejé de trabajar en el guión cuando se quedaron sin dinero.

Gottlieb colaboró con Stan Lee, el creador de She-Hulk.

«Stan me cae muy bien... Resulta obvio que es todo un gigante de la industria, y tiene muy claro quién es su público. Stan controla el personaje y el concepto, por lo que la película será lo que Stan quiera que sea... Estuve explorando algunas ideas con él, y Stan tiene ideas muy claras sobre cómo debería ser la película. Sea quien sea la persona que se encargue de la adaptación, tendrá que colaborar con Stan en todo el proceso de conceptualización.»

Gottlieb piensa que en la película quizá no haya mucho espacio para el Increíble Hulk.

«Probablemente sólo aparecería en un prólogo que mostraría cómo la chica llegó a ser She-Hulk. Puedes contar dos historias: una en la que ella ya existe, como en las películas de Batman, o puedes contar "Cómo se convirtió en She-Hulk", lo cual es una historia en sí. La primera mitad de la película explicaría cómo se convirtió en She-Hulk, y luego tendría una o dos aventuras.»

El Universo Marvel contiene dos grandes interpretaciones distintas de She-Hulk. Cuando Lee lanzó la serie, She-Hulk era una bestia salvaje. A mediados de los años 80 el guionista/dibujante John Byrne la transformó en una heroína inteligente y con sentido del humor. Gottlieb dice preferir el enfoque de comedia.

«Siempre me ha gustado mucho la comedia, y creo que los mejores superhéroes son los que se ríen de sí mismos.»

Lo más probable es que She-Hulk todavía no deba ser descartada definitivamente. La heroína de piel verde ha sobrevivido al fracaso de una serie de cómics, a otra que la enfrentó con los peores villanos de toda la historia de Marvel (los Terribles Hombres-Sapo incluidos) y probablemente acabará llegando a la pequeña pantalla o a la grande en alguna encarnación. Como observa Jill Sherman Donner, «creo que deberían hacer *She-Hulk*... Es el momento adecuado. Sería una lástima que desperdiciaran el personaje».

BIENVENIDO AL MAS PROFUNDO DUNGEON DE LOS

FORGOTTEN REALMS™

Aquí te aguardan kilómetros y kilómetros de trampas mortíferas, magníficos tesoros, extrañas y crípticas estancias, y deslizantes, furtivos y acechantes monstruos.

Un nuevo producto de la línea

TSR™

Advanced Dungeons & Dragons™
2ª Versión

JUEGOS ROL
Ediciones Zinco

CORREO DE LOS COMICS

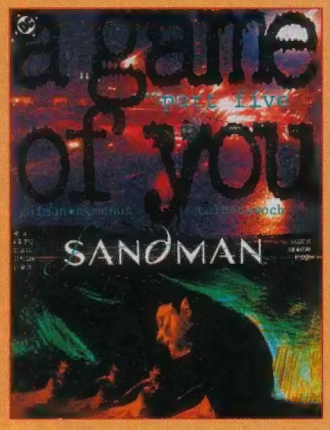
Lamentablemente la tirada de libros de comics no puede ser tan numerosa como editores y aficionados desearíamos. Esto provoca que las cortas ediciones no alcancen la difusión necesaria. Para que el buen aficionado no se quede sin la obra de su autor favorito, le sugerimos utilizar nuestro servicio de venta por correo.

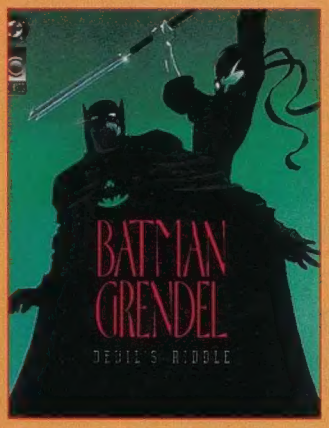
CATALOGO/ SELECCION DE OBRAS DE LOS MEJORES AUTORES

Ediciones ZINCO
SERIE PRESTIGE

☐ BATMAN, CIRCULO MORTAL	750
☐ BATMAN: BROMA ASESINA	
☐ BATMAN & JUDGE DREDD	750
☐ BATMAN, PREDATOR. Núm. 1 al 3	525
☐ BATMAN VUELVE	700
☐ MUNDO SIN FIN. Núm. 1 al 6	290
☐ ADAM STRANGE. Núm. 1 al 3	500
☐ BLACKHAWK. Núm. 1 al 3	475
☐ COSMIC ODYSSEY. Núm. 1 al 4	500
☐ DEADMAN. Núm. 1 y 2	500
☐ KID ETERNITY. Núm. 1 al 3	525
☐ OMAC. Núm. 1 al 4	450
☐ GILGAMESH. Núm. 1 al 4	500
☐ GREEN ARROW. Núm. 1 al 3	475
☐ HAWKWORLD. Núm. 1 al 3	500
☐ ORQUIDEA NEGRA. Núm. 1 al 3	500
☐ RONIN. Número 1 al 6	375
☐ TWILIGHT. Número 1 al 4	525
☐ EL ANILLO DE LOS NIBELUNGOS. Número 1 al 3	525
☐ JUDGE DREDD'S. Núm. 1 al 4	500
☐ JUSTICE INC. Núm. 1 y 2	500
☐ LEX LUTHOR	500
☐ LIBROS DE MAGIA. Núm. 1 al 4	525
☐ DOM PATROL. 1 y 2	525
☐ TERROR SAGRADO	525
☐ HELLBLAZER	525
☐ SUPERMAN, POR LA TIERRA	525
☐ SUPERMAN, LOS LADRONES DE LA TIERRA	400
☐ LOS MEJORES DEL MUNDO. Núm. 1 al 3	500
☐ HISTORIA DEL UNIVERSO DC. Núm. 1 y 2	475

☐ ESTUCHE CULT OBRA COMPLETA	1.975
☐ CATWOMAN	525
☐ LOBO PARAMILITARY	525





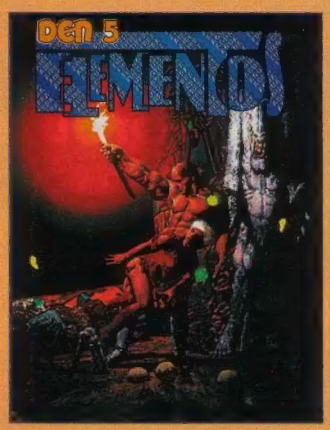
☐ PSYCHO. Núm. 1 al 3	525
☐ BATMAN: AMO DEL FUTURO	750
☐ HISTORIA DE GANTHET	750
☐ GOTHAM: LUZ DE GAS	550
☐ CAMELOT 3.000	1.750
☐ EL VENENO DE MAÑANA	750
☐ LOBO: GREATEST HITS	1.275
☐ FUNERAL DE SUPERMAN	1.250
☐ LA MUERTE DE SUPERMAN	995
☐ SHADE, Núm. 1	750
☐ SHADE, Núm. 2	550
☐ ROBIN 3.000, Núm. 1 y 2	550
☐ EL REGRESO DE SUPERMAN	475
☐ DOOM PATROL II, 1 y 2	550
☐ FLASH EXITO TV	475
☐ ANIMAL MAN, 1 y 2	550
☐ ANIMAL MAN 3	925
☐ BATMAN WESTERN	750
☐ SADMAN. Núms. 1 - 2 y 3	550
☐ SADMAN. Núm. 4	750
☐ MERCY	750
☐ AVANCE RAPIDO. Núms. 1 y 2	550
☐ LA CAIDA DEL MURCIELAGO 1 y 2	1.275
☐ BATMAN: GENESIS OSCURA	575
☐ BATMAN - GRENDEL Núms. 1 y 2	550

(Los precios son por número o unidad.)

NOVELA GRAFICA

COTHIAS/ROUGE

☐ HEROES CABALLEROS. Núm. 1 y 2	750



FRANK MILLER

☐ BATMAN, SEÑOR DE LA NOCHE	1.750

DON LAWRENCE

☐ STORM. Núm. 1 y 2	700
☐ STORM. Núm. 3 y 4	775

TURF/MOUCLIER

☐ MURALLAS DE ESPUMA	850

ALAIN GARRIGUE

☐ EL DESTINO PERDIDO DE ARGENTINO DIAZ	850

RICHARD CORBEN

☐ ULTIMO UNDERGROUND COLOR	1.150
☐ HIJOS DEL MUNDO MUTANTE	1.150

WAGNER/GRANT/BOLLANT

☐ EN BUSCA DEL NIÑO JUEZ	1.450

ROSINSKI/VAN HAMME

☐ THORGAL. Núm. 1 y 2	550
☐ THORGAL. Núm. 3 y 4	575

EDDY PAAPE

☐ LUC ORIENT	750

DAVE STEVENS

☐ ROCKETEER	975

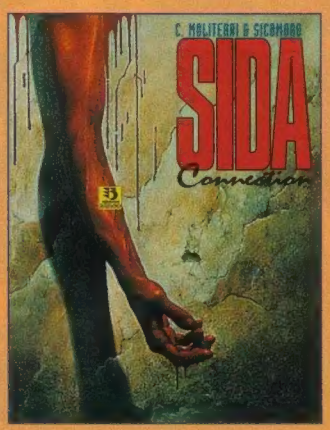
MESSNER/LOEBS

☐ EPICURUS EL SABIO	800
☐ EPICURUS EL SABIO II	875

BORDES DURAND

☐ FOC. Núm. 1	975
☐ FOC. Núm. 2 y 3	800

FERRY/VERNAL



Señale con una cruz los títulos que desee recibir. Sume usted mismo. Añada gastos de envío y anote el resultado final. Indique sus señas y cifras claramente.

NOMBRE .....

DOMICILIO .....

DP CIUDAD .....

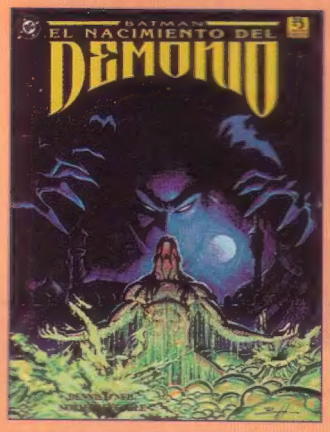
Forma de pago:

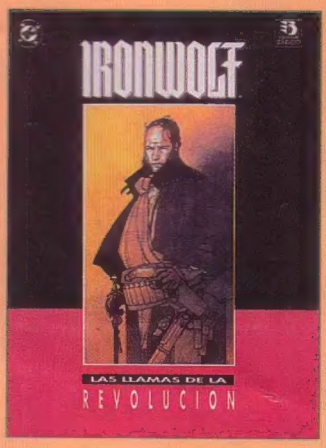
☐ TALON BANCARIO
☐ GIRO POSTAL
☐ CONTRA REEMBOLSO

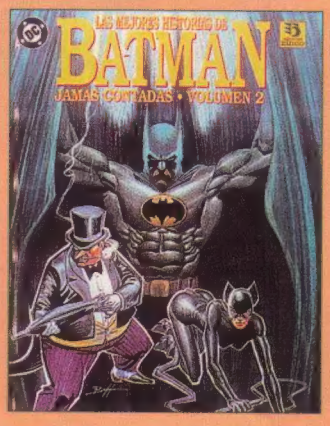
} GASTOS DE ENVIO: 200 Ptas.

Si no desea recortar esta página, fotocopiela o escriba los títulos que desea recibir, enviando su pedido a:

EDICIONES ZINCO; AVDA. DE ROMA, 157; 08011 BARCELONA







☐ IAN KALEDINE 750

ANDREAS
☐ COUTOO 800
☐ CRONWELL STONE 600

KRISTIANSEN/SONDERGAARD
☐ SUPERMAN y LA BOMBA DE LA PAZ 800

BARR/BINGHAM
☐ EL HIJO DEL DEMONIO 1.200

BARR/GRINDBERG
☐ LA NOVIA DEL DEMONIO 975

RICHARD CORBEN
☐ DEN 4 1.375
☐ DEN 5 1.375

GAIMAN/MC. KEAN
☐ CASOS VIOLENTOS 850

F. DE FELIPE
☐ MARKETING & UTOPIA 875

BERNI WRIGHTSON
☐ MUTANTE 775

MARK SCHULTZ
☐ CADILLACS y DINOSAURIOS 975

MOLITERNI/SICOMORO
☐ SIDA CONECTION 1.150

O'NEIL/BREYFOGLE
☐ NACIMIENTO DEMONIO 1.875

MARRS/HAMPTON
☐ PRINCIPE VIKINGO 1.875

VARIOS AUTORES
☐ BATMAN 3-D 1.250
☐ SUPERMAN VS. SPIDERMAN 790
☐ BATMAN VS. LA MASA 575

LIBROS

MORENO CASARES
☐ BATMAN: JUSTICIA DIGITAL 1.950

MOENCH/JONES/JONES III
☐ BATMAN-DRACULA 1.975

GEORGE PRATT
☐ EL AS ENEMIGO 1.975

DAVE McKEAN
☐ ARKHAM ASYLUM 1.975

GOODWIN/HAMPTON
☐ BATMAN: GRITOS EN LA NOCHE 2.275

CHAYKIN/MOORE/MIGNOLA/RUSSELL
☐ IRONWOLF: LAS LLAMAS DE LA REVOLUCION 1.975

WAGNER/WILLIAMS
☐ DIME OSCURO 2.300

VARIOS AUTORES
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 1 2.900
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS AÑOS 50 JAMAS CONTADAS 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE SUPERMAN JAMAS CONTADAS 2.800
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE BATMAN JAMAS CONTADAS. VOL. 2 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE EL JOKER JAMAS CONTADAS 2.700
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LOS TEAM-UP JAMAS CONTADAS 2.850
☐ LAS MEJORES HISTORIAS DE LA EDAD DORADA JAMAS CONTADAS 2.700

OTRAS EDITORIALES
TOUTAIN Editor
NOVELA GRAFICA

ALTUNA, HORACIO
☐ CHANCES 690

ALTUNA/TRILLO
☐ TRAGAPERRAS 950
☐ CHARLIE MOON 750

AZPIRI, ALFONSO
☐ PESADILLAS 690
☐ PESADILLAS II 750

BERNET/ABULI
☐ TORPEDO 0 750
☐ TORPEDO 1 750
☐ TORPEDO 2 750
☐ TORPEDO 3 750
☐ TORPEDO 4 750
☐ TORPEDO 5 750
☐ TORPEDO 6 750
☐ TORPEDO 7 750
☐ DE VUELTA A CASA 650

BERNET/SEGURA
☐ KRAKEN 1 585
☐ KRAKEN 2 575
☐ KRAKEN 3 630

BERNET/TRILLO
☐ CUSTER 600
☐ LIGHT & BOLD 750

BEROY
☐ DOCTOR MABUSE 600
☐ 999-666 600
☐ LA ENFERMEDAD DEL SUEÑO 750

BROCAL/SEGURA
☐ EL OTRO NECRONOMICON 750

COLAN, EUGENE
☐ ESTRELLAS USA 1 750

CORBEN, RICHARD
☐ JEREMY BROAD 850
☐ HOMBRE LOBO 995
☐ UNDERGROUND 2 850
☐ ROWLF 850
☐ MUNDO MUTANTE 1.200
☐ MANUSCRITOS DE LA PLAGA 650
☐ PILGOR 950
☐ EDGAR ALLAN POE 850
☐ UNDERGROUND TODAVIA 800
☐ BLOODSTAR 1.385
☐ DEN 1, NEVERWHERE 1.500
☐ DEN 2, MUVOVUM 1.500
☐ DEN 3, HIJOS DEL FUEGO 1.250

DE FELIPE, FERNANDO
☐ NACIDO SALVAJE 700
☐ A. D. N. 875
☐ S.O.U.L. 1.200
☐ EL HOMBRE QUE RIE 1.650

JAVIER COMA
☐ NEW YORK CITY 750

FERNANDEZ, FERNANDO
☐ ZORA Y LOS HIBERNAUTAS 1.275

FERRY, PASCUAL
☐ CREPUSCULO 700
☐ SEBASTIAN GORZA 750

GILLON, PAUL
☐ LA SUPERVIVIENTE 1 750
☐ LA SUPERVIVIENTE 2 750

GIMENEZ, CARLOS
☐ ROMANCES DE ANDAR POR CASA 550

GIMENEZ, JUAN
☐ EL EXTRAÑO JUICIO A ROY ELY 585
☐ CUESTION DE TIEMPO 690
☐ LA ESTRELLA NEGRA 690
☐ JUEGO ETERNO 725
☐ BASURA 800
☐ CIUDAD I 850
☐ CIUDAD II 850

GLIGOROV
☐ GINGER 875

LEVIS, GEORGES
☐ BURDEL 875

MAROTO, ESTEBAN
☐ MUJERES FANTASTICAS 580
☐ EN EL NOMBRE DEL DIABLO 800

ORTIZ/SEGURA
☐ JACK EL DESTRIPADOR 550
☐ BURTON & CYB 1 690
☐ BURTON & CYB 2 690
☐ BURTON & CYB 3 750
☐ BURTON & CYB 4 750

PRADO, MIGUELANXO
☐ STRATOS 600

RATERA, MIKE
☐ MUJERES SECRETAS 750

RUSELL, CRAIG
☐ OPERA 1.400

SAUDELI
☐ LA BIONDA. DOBLE GOLPE 1.150

THORNE, FRANK
☐ GHITA DE ALIZAR 1 750
☐ GHITA DE ALIZAR 2 750

WRIGHTSON, BERNI
☐ CREEPSHOW 530
☐ FERIA DE MONSTRUOS 585
☐ MAESTRO DEL TERROR 750
☐ HISTORIAS DE LOS MALOS TIEMPOS 750

VARIOS AUTORES
☐ VAMPIROS 2 750

ediciones
zinco

ESTA ES LA UNICA REVISTA DE CINE FANTASTICO Y DE TERROR EN LENGUA ESPAÑOLA

ediciones zinco

¡NO TE LA PIERDAS!